

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 10/95 - 1. årgang
26. okt. - 29. nov. 95
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

UD PÅ INTERNETTET

- MED AMIGAEN

AMIGA MAGIC

- SOFTWARE I TOPKLASSE

VI SPILLER

- BIING
- FEARS
- ULTIMATE SOCCER MANAGER
- BRUTAL PAWS OF FURY



5 709610 080802

THE POWER IS HERE!

Computer
BUSINESS CENTER

2495,-

Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De special-designende mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver PlayStation en hidtil uset hastighed og real-

istisk grafik. Med indbygget 32bit

RISC processorer er PlayStation i stand til at give de hurtigste PC'ere bagefter.



399,-



399,-



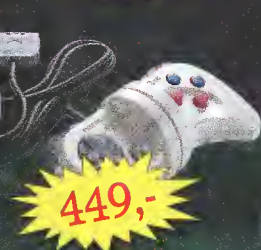
399,-



399,-



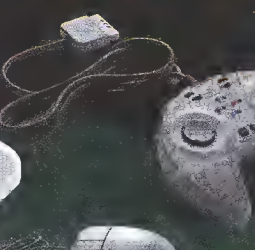
569,-



449,-



199,-



349,-

SONY



Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider

Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
1. Lørdag i md. 9.00-16.00

Email:

Betafon@cybernet.dk

Betafon BBS:

33 14 58 32

Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
Standard 14.400 Bps

- ☐ Prisliste PC
- ☐ Prisliste Amiga, CD32 & spil
- ☐ Prisliste PC spil
- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ PC Beta-Club
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tilf. _____

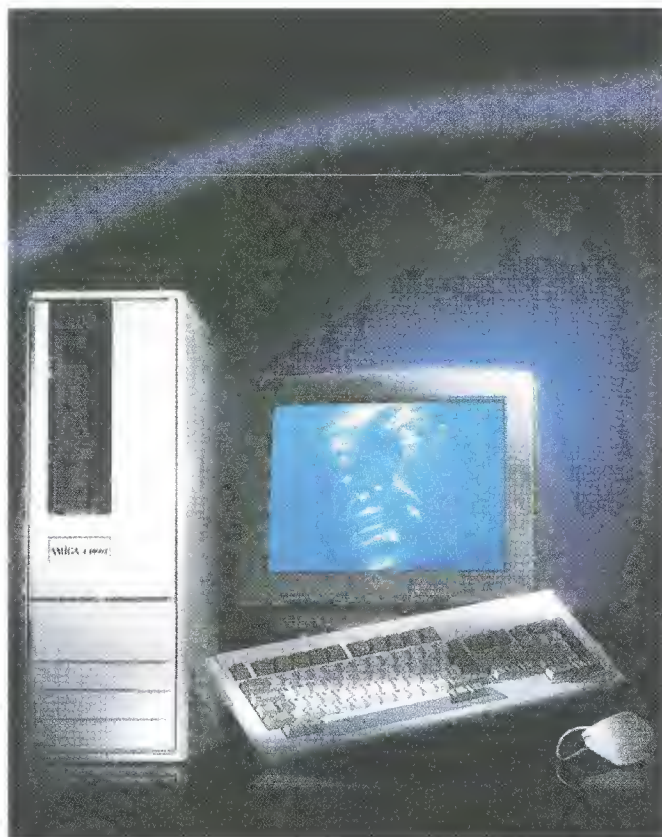
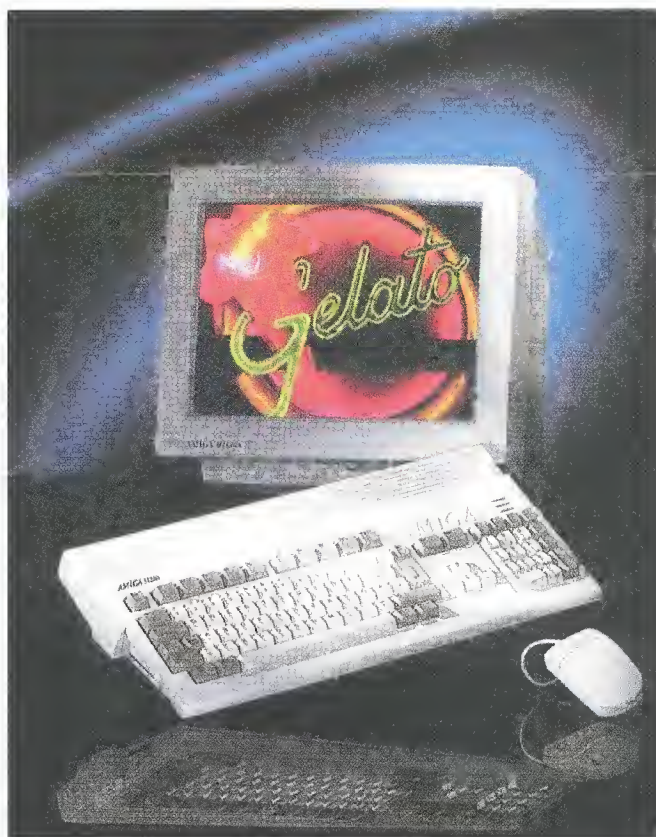
Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

BETAFON^{APs}

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

AMIGA[®] is back in town

Se og spørg efter den hos din forhandler



Animation
Video
Multitasking

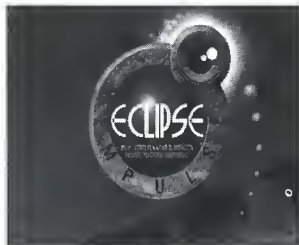
NB: Vidste du at på alle AMIGA'er er for flere tusind kroner software med!

AMIGA[®] Technologies GmbH

Indhold

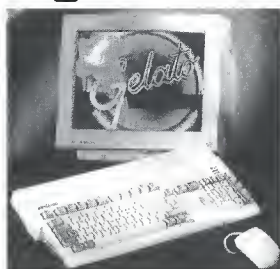
7 Verden Rundt

Nye printere fra Canon og HP, en ny version af Imagine og '040-kort til Amiga 1200 er blandt månedens nyheder.



10 Amiga Magic

I sidste måned kunne vi fortælle om denne bundle-pakkes indhold - nu har vi også haft lejlighed til at se på selve programmerne.

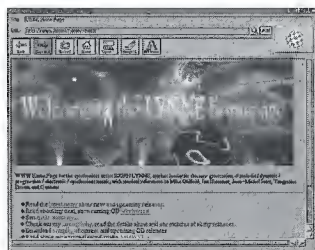


14 Abonnent-disketten

I denne måned byder vi igen på et udvalg af det nyeste fra Aminet.

16 Ud på Internettet

I første del af vores Internet-serie ser vi på en række af de muligheder, man får med en Internet-opkobling.



19 Anden, Tredje, Fjerde

Månedens Phase 5-accelerator kort er fjerde generation af Blizzard-kortet til Amiga 1200.

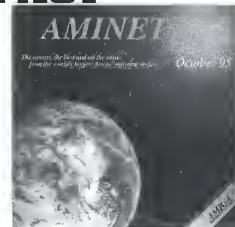
20 90'ernes spillemaskine?

Sonys stærkt opreklamerede PlayStation er netop lanceret i Danmark. Er den blot endnu en 'dum' konsol, eller vil Amigaen få konkurrence på sin position som verdens billigste start-computer?



22 CD-Hjørnet

CD-Hjørnet er tilbage, og i denne måned ser vi på en række opsamlings-CD'ere.



29 Amiga Bøger

GamePower, Assembler gjort Simpel & Den civiliserede Håndbog, er alle bøger der hjælper dig som Amiga bruger.

34 Brevkassen

På mange opfordringer har vi denne gang udvidet brevkassen til hele to sider.



38 Næste nummer

Lidt om, hvad vi byder på i december-nummeret.

24 Fears

26 Biling

30 Ultimate

Soccer Manager

37 Brutal Paws

of Fury



32 Kort & Godt

36 Snydehjørnet

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Agatz

Chefredaktør:
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:
Morten Julin
Anders Lundholm

Forsidebilledet:

Er lavet specifikt for Amiga-Bladet af
Anders Lundholm. Anders kan kontaktes
igennem redaktionen.

Annoncer:

Thomas Cuno Larsen
Tlf. 38 89 80 14, Fax: 31 60 00 96

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk
FidoNet: 2:235/314.72

Abonnementservice:

1 år: 11 numre, incl. 11
abonnementdisketter: kr. 399,-
Se desuden annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

T&T Media
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 København NV

Layout & DTP:

T&T Media

Produktion:

Christensen Fotosats
Tryk 15

Distribution:

Avispostkontoret
DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke
benyttes i annoncer eller anden kom-
merciel sammenhæng, uden Amiga-
Bladets skriftlige samtykke. Citater med
tydelig kildeangivelse accepteres. Uop-
fordret indsendt materiale, forbeholder
Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget
påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og
følger deraf.

Kære læser

Velkommen til *Amiga-Bladet's* tiende nummer - altså et helt lille jubilæum! Nu, hvor bladet nærmer sig sin et års fødselsdag, må de sidste skeptikere da efterhånden være overbevist om, at *Amiga-Bladet* ikke blot er en døgnflue, men derimod et fast holdpunkt for alle danske Amiga-ejere!

I dette nummer sætter vi desværre en lidt trist 'rekord', idet kun én af de annoncerede artikler fra forrige nummer har fundet vej til bladets sider. Vi havde - åbenbart ganske naivt - regnet med, at de første Amigaer ville være i Danmark for flere uger siden som lovet fra Amiga Technologies' side, men efter sidste nummers deadline kom det så frem, at maskinerne ville lade vente på sig i yderligere nogle uger. Når dette læses, skulle de allerførste Amiga 1200'ere dog være ankommet hos forhandlerne, men efterhånden tør vi ikke love noget som helst... Allerede nu kan vi dog afsløre, at Amiga 4000 først kommer til landet midt i november, altså endnu en forsinkelse.

Som en konsekvens af disse forsinkelser har vi desværre ikke haft mulighed for at se på de nye Amigaer, og følgelig er afgørelsen i vores store konkurrence om Fremtidens Amiga heller ikke truffet endnu. Men i næste nummer...

Til gengæld lykkedes det os kort før deadline at fremskaffe et eksemplar af den software-pakke, der leveres med maskinerne, og hvis indhold vi omtalte i forrige nummer. Læs mere herom i artiklen på side 10.

På mange opfordringer starter vi i dette nummer en serie om Internet og Amigaen. Netop Internet, og specielt World Wide Web, er i øjeblikket mere aktuelt end nogensinde - selv 'multi-media' har måttet vige spalteplads i computerbladene og morgenavisernes computersektioner til fordel for Internettet.

På mange måder er Internet meget mere interessant for Amiga-ejerne end for brugere af andre computere. Det er nemlig en udbredt myte, at der ikke findes særlig meget software til Amigaen, og bor man i et område, hvor skole, arbejdsplads eller klubber er domineret af PC-ejere, kan det være svært at 'holde stand'. Adgang til Internettet betyder ikke kun adgang til post og det forjættede Web-Space, men også adgang til i hundredvis, ja tusindvis af gratis Amiga-programmer, lige til at hente hjem. Amigaen har altid haft nogle af de dygtigste og mest entusiastiske PD- og shareware-programmører, og netop den stadige strøm af nye PD-programmer har efter sigende været udslagsgivende for Escoms beslutning om, at Amigaen var værd at satse på. Om de så får ret, kan kun fremtiden vise, men hvis der gøres en indsats for at gøre Internet, såvel som CD-ROM, til hver(Amiga-)mands eje, er meget nået.

Christian Estrup
Chefredaktør

AMIGA 4000 FORSINKET

Som nævnt tidligere var det meningen, at de første Amiga 4000'ere skulle komme på markedet i uge 38, efterfulgt af 1200'ere i uge 42. Kun for 1200'ernes vedkommende har Amiga Technologies dog været i stand til at overholde tidsplanen, og maskinerne skulle således være hos forhandlerne, når dette læses.

For Amiga 4000 ser det værre ud. Ved redaktionens deadline midt i oktober forventedes det, at Amiga 4000/040 vil være i handelen omkring uge 47, mens Amiga 4000/060 først forventes at være klar sidst på året eller først i næste år. Årsagen til 4000/060'erens forsinkelse er Motorolas efterhånden berygtede leveringsproblemer med 68060-processorer.

Med hensyn til Amiga 4000/040 har der været en del spekulationer omkring CPU-kortet. Det originale 68040-kort (A3640) er jo berygtet for sin ualmindeligt langsomme RAM-access, og det synes derfor rimeligt at forvente, at Amiga Technologies vil benytte et andet kort. Man har da også planer herom, men disse har ikke kunnet virkeliggøres for de første 4000/040'ere, der således stadig vil benytte det originale 3640-kort.



De første Amiga 4000/040'ere forventes på markedet i uge 47, mens 4000/060'erne først kommer sidst på året.

BLIZZARD 1260 FORSINKET

Tyske Phase 5's Blizzard 1260-kort er blevet yderligere forsinket, så det nu først forventes i handelen i november - og når Phase 5 siger november, skal der en god portion held til, hvis kortene er ude til julehandelen! Årsagen er den samme, som gennem længere tid har gjort, at Cyberstorm-kortene til Amiga 4000 var i restordre, nemlig manglende mulighed for at få selve processorerne fra Motorola.

NY FARVE- PRINTER FRA CANON

Canons nyeste bud på den perfekte farveprinter til hjemmebrugeren hedder BJC-600e. Printeren er af typen bubble-jet, og som med de fleste nyere printere af denne type har Canon BJC-600e fire separate farvepatroner. Man kan derfor nøjes med at udskifte den patron, der er løbet tør, og dét gør printeren ganske økonomisk, både som grafik- og tekstprinter. Netop med henblik på at øge printerens egnethed til tekst er kapaciteten i den sorte patron da også øget med hele 50%.

Printeren har indbygget arkføder til 100 ark, og opløsningen er så høj som 720x360 dpi. Udskriftshastigheden - der aldrig har været synderligt høj med farveprintere - skulle være væsentligt forbedret via den såkaldte DPM-(Dynamic Print Mode-)teknologi, der analyserer udskriftsdata og automatisk vælger den hurtigste måde at printe dem på.

Canon BJC-600e understøttes allerede af Studio-systemet, som vi anmeldte i nummer 9, og til en pris på under 4.000 kroner ligner den et oplagt valg for private og semi-professionelle brugere.

Canon DK, tlf. 4488 2222



REDAKTIONEN UNDSKYLDER!

I en del eksemplarer af Amiga-Bladet nummer 9 var telefon- og faxnummeret til Epic Data desværre 'faldet ud' af annoncen på side 25. Dette beklager vi naturligvis meget, så numrene kommer her:

Epic Data, tlf. 5993 1025,
fax 5993 1148

FORHANDLER- FLYTTEDAG

Ikke blot én, men hele to Amiga-forhandlere har gennem den seneste tid oplevet en sådan vækst, at de var ved at vokse sig ud af lokalerne, nemlig Epic Data og M. R. Gruppen. Begge har taget den logiske konsekvens og er flyttet - Epic Data holder til i Nykøbing Sjælland som hidtil, blot i større lokaler, mens M. R. Gruppen har taget springet og er flyttet fra Køge til København.

For begge forhandleres vedkommende betyder flytningen endvidere en udvidelse af produktsortimentet. M. R. Gruppen vil således fremover satse meget på spil og CD-ROM, mens Epic Data med ansættelsen af tre nye medarbejdere vil gøre mere ud af at pleje sine professionelle kunder inden for områder som video, 3D og multimedia.

På trods af udvidelserne har ingen af forhandlerne dog planer om ligefrem at åbne forretning - begge vil fortsat koncentrere sig om postordresalg.

Epic Data, tlf. 5993 1025
M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

AMIGA 1240

Mens vi venter på Blizzard 1260, var kortet *Falcon* måske værd at prøve. *Falcon* byder på en 25 MHz 68040-processor, der giver 1200'eren samme ydelse som en Amiga 4000/040. Der er bare lige ét problem: Kortet koster i England omkring 5.000 kroner, hvilket bliver til mindst 6.000 i Danmark, og med en pris på Blizzard 1260 på lige under 6.500 kroner er valget ikke svært. Så måske er det alligevel en god idé at vente!

HJEM & DATA 95

I dagene 2.-5. november lægger Bella Center på Amager igen lokaler til en stor forbrugermesse om EDB. *Hjem & Data 95* er 'publikumsudgaven' af de tidligere Kontor & Data-messer, og der skulle blive rige muligheder for at få en god oplevelse - og måske et godt tilbud?

En del af messens 12.000 kvadratmeter vil være dækket af tre hoved-ak-

tivitets-områder: Virtual Reality, Multimedia og en børnesektion. På Virtual Reality-området præsenteres bl.a. de (også her i bladet) meget omtalte *Virtual I-Glasses*, og der skulle blive mulighed for, at alle kan få en tur i Cyberspace.

Herrudover byder *Hjem & Data* bl.a. hver dag på et gratis foredrag af den tidligere finansmand Klaus Riskær Pedersen med titlen "Internettet og den nye fremtid". Riskær udtaler:

"-Internet-eksplosionen er på vej blandt de private brugere" - Egentlig sjovt, at han skulle begynde at udtale sig på dette område, netop som han selv er begyndt at udbyde Internet-opkoblinger...

Amiga Technologies i Danmark har desværre ingen planer om at deltage på messen, men derfor skulle den nok være et besøg værd alligevel.

Hjem & Data holder åbent torsdag og fredag kl. 13-20 samt lørdag og søndag kl. 10-18.

Bella Center, tlf. 3247 2121



På *Hjem & Data 95* skulle der blive mulighed for at prøve de meget omtalte *Virtual I-Glasses*.



Manden bag *CyberCity*, Klaus Riskær Pedersen, holder hver dag foredrag om Internettet på *Hjem & Data 95*.

GVP PÅ BANEN IGEN?

Umiddelbart inden deadline kom det os for øre, at navnkundige GVP vil rejse sig fra 'graven' og igen begynde at producere Amiga-udstyr i USA. I sine velmagtsdage satte GVP nærmest standard for specielt harddisk-controllere, men også RAM-, accelerator-, grafik- og samplerkort var på programmet.

DATORMAGAZIN LUKKER

I disse tider, hvor Amigaerne igen er på vej til forhandlerne, synes det umiddelbart rimeligt at forvente en smule optimisme - også inden for bladbranchen. Denne optimisme deles dog tilsyneladende ikke af det svenske bladmarkeds sidste Amiga-bastion - Datormagazin, måske bedre kendt som DMZ - der udkommer med sit sidste nummer i slutningen af dette år.

På trods af - nogle vil nok nærmere mene *på grund af* - at man i den sidste tid introducerede PC-stof i bladet, og derved søgte at øge såvel læser-skaren som annoncør-grundlaget, hang økonomien tilsyneladende ikke sammen. Bladets chefredaktør Peter Kerschbaumer understreger dog, at bladet ikke lukkes i traditionel forstand - "vi vil fortsat udforske nye spændende indfaldsvinkler på markedet for computer-tidsskrifter, og Datormagazin holder blot en pause, til vi har fundet en ny form og nye muligheder for bladet", siger han.



NY LASER-PRINTER FRA HP

Hewlett-Packards nye laser-printer *HP LaserJet 5L* er en forbedret udgave af forgængeren og succesen *LaserJet 4L*. 5L'eren udskriver op til 4 sider i minuttet, og dét i en kvalitet så fin som 600 dpi.

Helt i tidens ånd er printeren naturligvis varme-, ozon- og støjfri, og dertil kommer, at betjeningen er uhørt enkel, idet printeren kun indeholder én knap. I modsætning til Canons nye BJC-600e understøttes 5L'eren desværre endnu ikke af *Studio*-printsystemet, som vi anmeldte i nummer 9, men mon ikke det er på vej?

Til en typisk pris på 4.295 kroner er man under alle omstændigheder tilbøjelig til at give HP ret i, at *LaserJet 5L* er "printeren, man må eje"! Se den hos din forhandler.

IMAGINE 4.0

Når dette læses, er version 4.0 af det populære raytracing-program *Imagine* klar til levering. Her er et udpluk af de nye features:

- Realtime preview texture-rendering og editering.
- Mix & Morph-kontrol over alle textures og brushes.
- 8 nye mapping-teknikker (Specular, Index of refraction etc.).
- Metaballs (smelt objekter sammen).
- 100% realistiske soft-shadows.
- Motion blur.
- Object smoothing.

Opgradering koster kun \$100 - altså under 600 kroner - for registrerede brugere. Vi vender naturligvis tilbage med en anmeldelse snarest muligt.

Impulse Inc., 8416 Xerxes Avenue North, Minneapolis, MN 55444, USA. Tlf. 612-425-0557, fax 612-425-0701

AMIGA MAGIC

-SOFTWARE I TOPKLASSE

I sidste nummer kunne vi berette om indholdet af den bundle-pakke, der bliver leveret med de nye Amigaer. Kort før dette nummers deadline fik vi lejlighed til at prøve bundle-pakken - desværre ikke sammen med de nye maskiner, men man kan jo ikke få alting på én gang!

Af Christian Estrup

Pakken leveres på 16 dis-ketter, og installerer man alle programmerne på harddisk, fylder de et godt stykke under 10 Mb - hvor mange maskiner kan prale af det?

Sammen med pakken får man naturligvis et sæt manualer - én til spillene, én til Personal Paint og én samlet til resten. Des-værre er manualerne ikke over-sat til dansk, men i betragtning af, at pakkens konkrete indhold først er blevet fastlagt for nylig, ville dét også være for meget forlangt - og hvem kan ikke engelsk i dag?



SPILLENE

Spillene i pakken er Pinball Magic og Whizz. Pinball Magic er naturligvis en flipper-simulator fra - ligeså naturligt - 21st Century Entertainment. For 5 år siden ville spillet sikkert have været udmærket, men i dag? Alene grafikken er så grim, at selv en Amiga 500-ejer ville blive fornærmet. At spillet, selv hvis det installeres på harddisk, stadig insisterer på at få disk 1, når det startes, trækker heller ikke just op i bedømmelsen.

Whizz er et 3D-isometrisk arcade-adventure, og er faktisk ganske udmærket - her kom mine fordomme overfor Flair-spil lidt på en prøve, og specielt hos de små skal spillets søde grafik nok vække begejstring.

Whizz kan desværre ikke installeres på harddisk, men i modsætning til Pinball Mania påstår Whizz i det mindste ikke, at det kan!

Alt i alt må jeg dog holde fast i, hvad jeg skrev i sidste nummer: Spillene er det svage led i Amiga Magic!

PHOTOGENICS 1.2ASE

Almatheras meget roste og omtalte - også her i bladet, må vi nok erkende - tegne- og billedbehandlingsprogram Photogenics kan ses som et supplement til Personal Paint.

Programmets vindues-orienterede opbygning og arbejdsmåde samt de avancerede funktioner gør det dog temmelig ubrugeligt uden fast-RAM, og visse funktioner nærmest råber på en 68030 eller mere.

Har man den nødvendige hardware, er Photogenics helt i top, men nybagte ejere af Amiga 1200 med 14 Mhz 68020 og ingen fast-RAM har ikke meget at komme efter. På den anden side kan de jo bare lægge det lidt til side, og så tage det frem igen, når der er blevet råd til RAM og/eller accelerator!

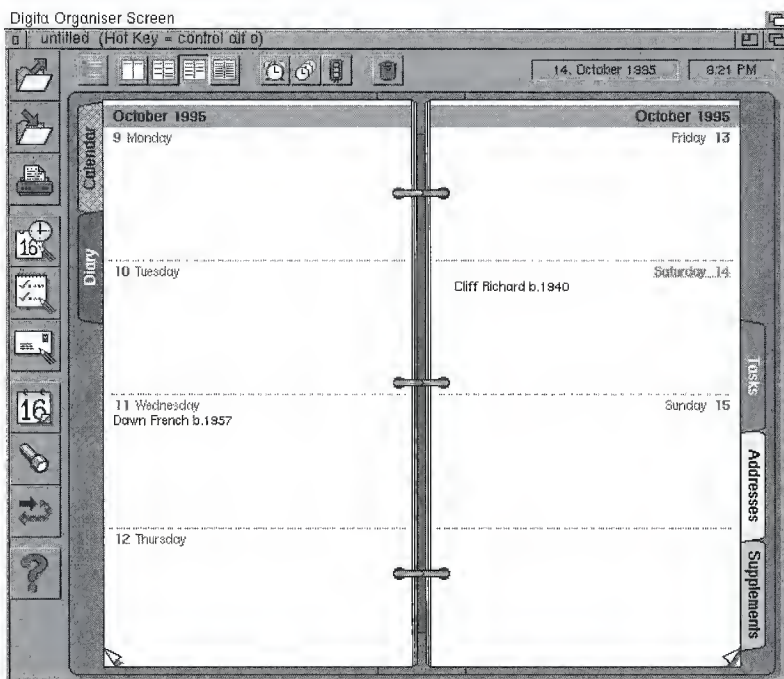
AmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaM

ORGANISER 1.1

Digitas Organiser er et kalenderprogram, der kan hjælpe travle mennesker og andre rodehoveder med at holde styr på dagen. Sådanne programmer findes der allerede indtil flere af på PD-markedet, men Organiser er det første egentlig kommercielle forsøg.

Uden at imponere med de helt vilde features løser Organiser sine opgaver udmærket - der kan oprettes aftaler og opgaver, de kan flyttes rundt, markeres færdige osv..

Så længe der ikke findes bærbare Amigaer, har jeg dog lidt svært ved at forestille mig, at programmet nogensinde helt vil erstatte min Time Manager, men hvem ved...

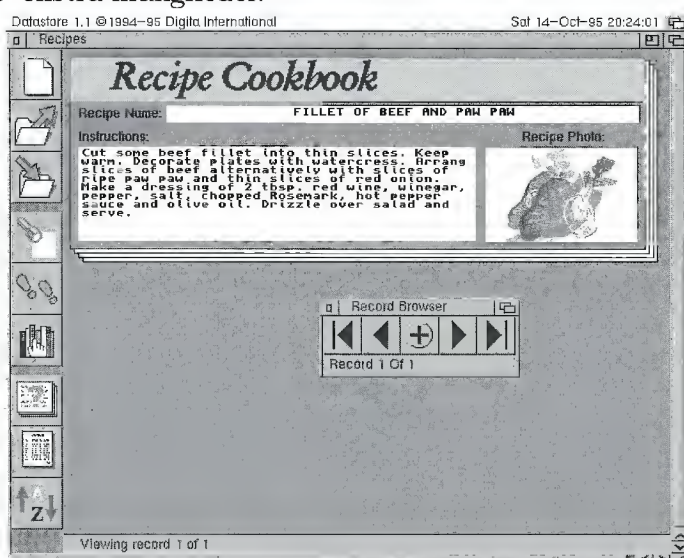


DATASTORE 1.1

Bundlepakkens databaseprogram er Digitas Datastore, og det er en blandet fornøjelse. Programmet er sådan set udmærket, og tilbyder alle de nødvendige funktioner. Integrationen med Digitas Wordworth, der jo også er med i pakken, er selvfølgelig perfekt, så heller ingen klagepunkter her.

Desværre understøtter Datastore kun 'flade' databaser, ligesom Final Data, som vi anmeldte i nummer 5, og det sætter i høj grad nogle begrænsninger. Jeg vil dog godt understrege, at jeg til enhver tid vil foretrække Datastore frem for netop Final Data.

Når man ikke har valgt f.eks. Maxons Twist, der er en 'full-blown' relationsdatabase, hænger det sandsynligvis sammen med dels Datastores bedre muligheder for integration med Wordworth, dels en forestilling om, at langt de fleste brugere slet ikke vil få brug for Twists' ekstra muligheder.



2,5">3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3.5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox t. 100 stk. 3.5" disk	40,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	485,00
3.5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1200,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlag, røgfaret A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v. 2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v. 3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v. 3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa PowerHD-Controllertil A500	1210,00
Blizzard 1220turbo 28 Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230turbo 50Mhz/0/0MB	2100,00
Blizzard 1230turbo 50Mhz/50/0MB	2940,00
Blizzard 1230turbo 50Mhz/0/4MB	3195,00
Xstream modul int. t. Tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Manhattan amigamus, 250-2500 dpi	175,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

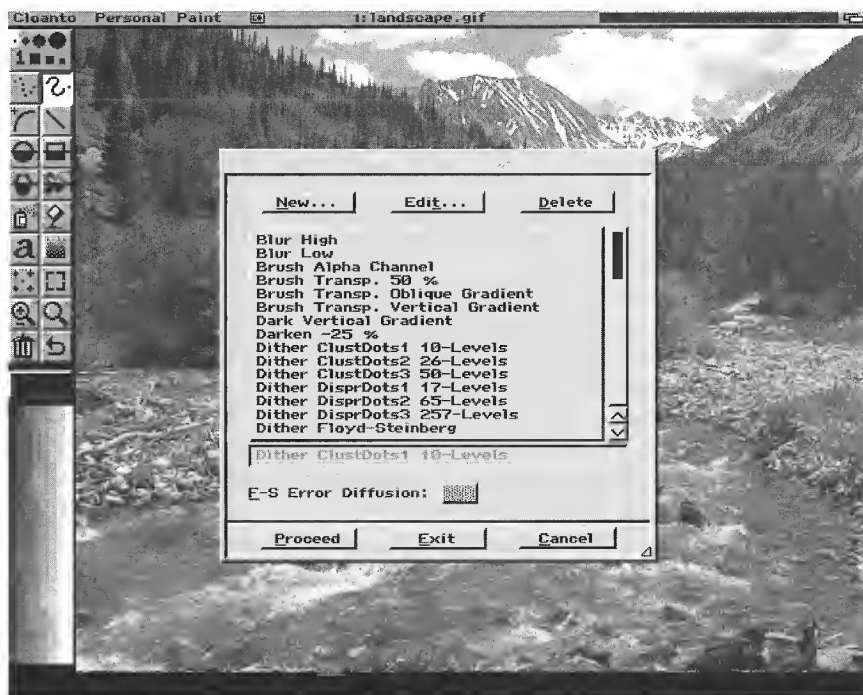
Maxtor 3.5 AT Harddiske:
 540MB/1340,- 850MB/1625,- 1.2 GB:2100,-
 Wearnes CD-rom 2.5 speed: 995,- Epson
 Stylus 800 printer: 2300,-
 og mange andre produkter
 ring efter vor prisliste
ABSALON DATA
 Vangedevej 216A
 2860 Søborg
 Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
 Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
 Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.2/8-95

Amiga Magic Amiga Magic Amiga Magic Amiga Magic Amiga

PERSONAL PAINT 6.4

Dette glimrende tegneprogram anmeldte vi i nummer 5 i en tidligere version, og siden er der ikke kommet meget nyt til. Det, man lægger mest mærke til, er, at understøttelsen af GIF-formatet er taget ud, idet producenten ellers skulle betale licens-afgifter. I stedet understøttes det nye Portable Network Graphics-format, PNG, som ifølge Cloanto, der står bag Personal Paint, skulle gå hen og blive GIF's afløser. Ikke desto mindre fortsætter alle de grafikprogrammer, der er kommet i nyere versioner i den seneste tid, med at understøtte GIF, så mon ikke Cloanto bare skulle punge ud?

At der ikke er sket så meget med Personal Paint op til version 6.4 betyder desværre også, at visse mindre fejl endnu ikke er rettet - ikke noget alvorligt, men det giver én det indtryk, at det forøgede versionsnummer reelt ikke er udtryk for nogen ændring (PNG-understøttelsen har været med fra version 6.3).



TURBOCALC 3.5

Som navnet antyder, er TurboCalc et regneark, og vel nok det bedste af sin art til Amigaen. Programmet indeholder alle almindelige funktioner og flere til - og så er det tilmed mere brugervenligt end mange af de højt opreklamerede programmer til 'andre computere'.

Som en fremragende detalje indeholder TurboCalc er virkelig stærkt makroprog, der f.eks. åbner mulighed for opbygning af 'forms' til indtastning. Der medfølger adskillige eksempel-makroer og regneark - ét af dem er sågar et lille spil, programmeret i TurboCalcs makrosprog!

Alt i alt virker TurboCalc som ét af pakkens mest top-professionelle og gennemarbejdede programmer - kort sagt tysk kvalitet hele vejen igennem!

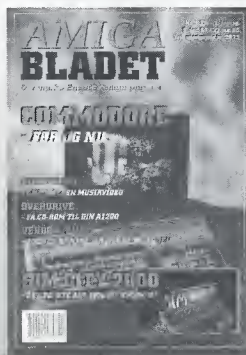
TurboCalc © Michael Friedrich
Sheet53/FreezeTitle.TCD

This is an example sheet of TurboCalc © Michael Friedrich
It demonstrate the usage of "Format-Freeze".
Scroll down, the title is fixed!

	Number	Article	Pieces	First Cost	Selling Price	Profit Margin	Profit
5	001	Diskettes 3 1/2" DD	30	7.00	13.00	46.15%	180.00
6	002	Diskettes 3 1/2" HD	50	9.00	17.00	47.06%	400.00
7	003	Diskettes 5 1/4" DD	10	4.00	7.00	42.86%	30.00
8	004	Diskettes 5 1/4" HD	20	6.00	9.00	33.33%	60.00
9	005	Mousepad	10	2.00	4.00	50.00%	20.00
10	006	Amiga 1200	7	600.00	899.00	33.26%	2093.00
11	007	Amiga 4000/030	5	1800.00	2389.00	24.65%	2945.00
12	008	Amiga 4000/040	3	2200.00	2789.00	21.12%	1767.00
13	009	TurboCalc V2.0	500	40.00	45.00	11.11%	2500.00
14	010	TurboCalc V3.0	500	60.00	65.00	7.69%	2500.00
15	011	HP Deskjet 510	10	500.00	700.00	28.57%	2000.00
16	012	HP Deskjet 550 C	5	600.00	800.00	25.00%	1000.00
17	013	HP Laserjet 4000 L	2	1000.00	1399.00	28.52%	798.00
18	014	Monitor 1084	5	300.00	389.00	22.88%	445.00
19	015	Multisync NEC 4D	10	800.00	1300.00	38.46%	5000.00
20	016	Harddisk 80 MB	2	300.00	400.00	25.00%	200.00
21	017	Harddisk 120 MB	5	400.00	500.00	20.00%	500.00
22	018	Harddisk 230 MB	5	500.00	600.00	16.67%	500.00
23	019	Harddisk 510 MB	2	800.00	988.00	18.84%	396.00
24	020	Disk drive 3 1/2" intern	5	60.00	89.00	32.58%	145.00
25	021	Disk drive 3 1/2" extern	5	65.00	98.00	33.67%	165.00
26	022						
27	023						
28	024						
29	025						
30	026						
31	027						
32	028						

AmigaMagicAmigaMagicAmigaMagicAmigaN

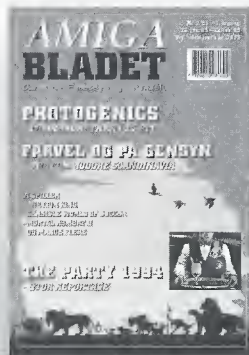
Bestil gamle numre af Amiga-Bladet!



Amiga-Bladet #1

Abonnent-Diskette:

1. Pucman Worlds
2. Filer (å lå Dir-Opus)



Amiga-Bladet #2

Abonnent-Diskette:

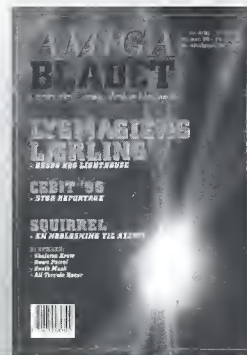
- Fears, Demomaniac, Poing 2.2



Amiga-Bladet #3

Abonnent-Diskette:

- Deluxe Galaga, Deluxe Pacman, VirusChecker



Amiga-Bladet #4

Abonnent-Diskette:

- Alien Breed 3D, demo-ver., Soma Lotto, demo



Amiga-Bladet #5

Abonnent-Diskette:

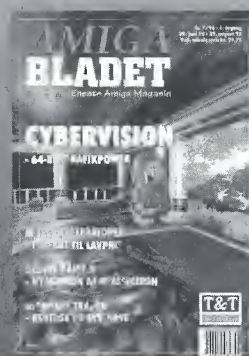
- Antivirus kiler diskette. 10 forskellige 'killers'.



Amiga-Bladet #6

Abonnent-Diskette:

- Super Skidmarks, demoversion



Amiga-Bladet #7

Abonnent-Diskette:

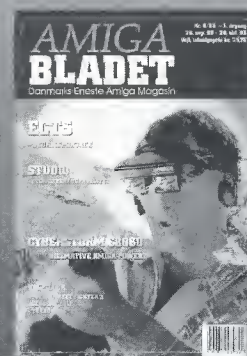
- Ultimate Soccer Manager, demoversion



Amiga-Bladet #8

Abonnent-Diskette:

- 2,6mb seje programmer & utils!



Amiga-Bladet #9

Abonnent-Diskette:

- The Big Red Adventure, demoversion

Få ét nummer af Amiga-Bladet, incl. abonnement diskette for kun:

35.-

Bemærk! Det er ikke længere muligt at bestille blade/disketter seperat

Jeg ønsker at bestille følgende blade:

- ☐ Jeg har vedlagt en check på det samlede beløb
- ☐ Jeg ønsker at få mine varer sendt pr. efterkrav (+39.-)
- ☐ Jeg har indsat pengene på giro 393-0408

Skriv tydeligt med blokbogstaver!!!

Navn

Adresse

Postnr./by

Evt. tlf.nr.



Sendes
ufrankeret

T&T Media
betaler portoen

Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV

ABONNENT-DISKETTEN

Et komplet spil, nye 'biler' til Super Skidmarks samt en række utilities er, hvad abonnent-disketten byder på i denne måned

Af Christian Estrup

Som bekendt er det stort set umuligt at gøre alle tilfredse, og det har vi da også måttet sande i al den tid, Amiga-Bladet er udkommet. Uanset om abonnent-disketten har indeholdt spil, spildemoer eller utilities, så er der altid nogen, der har følt sig overset.

I denne måned har vi forsøgt at råde bod på problemet, idet abonnent-disketten indeholder både spil og utilities - hele 11 arkiver med over 2,2 Mb ialt er der blevet plads til, så der burde været noget for enhver smag.

FRED'S 6581-SID'S

Her har svenskeren Fredrik Claesson samlet en række SID-melodier - nærmere bestemt 26 - til brug sammen med PlaySID.

TIFF-DATATYPE 4.05

- er naturligvis en DataType til TIFF-formatet. Netop TIFF er et af de mest alsidige grafik-formater overhovedet, men netop pga. sin kompleksitet understøttes det desværre ikke af særlig mange Amiga-programmer.

Dét kan TIFF-DataType råde bod på, for efter installationen af den vil alle programmer, der understøtter DataTypes, også understøtte TIFF.

TINYMETER 3.5

TinyMeter viser - som tal, søjler eller begge dele - mængden af fri hukommelse og hard-disk-plads. Desuden indeholder programmet et lille ur med dato og klokkeslæt. Programmet har virkelig mange indstillingsmuligheder for, hvilke oplysninger der skal vises, og hvordan.

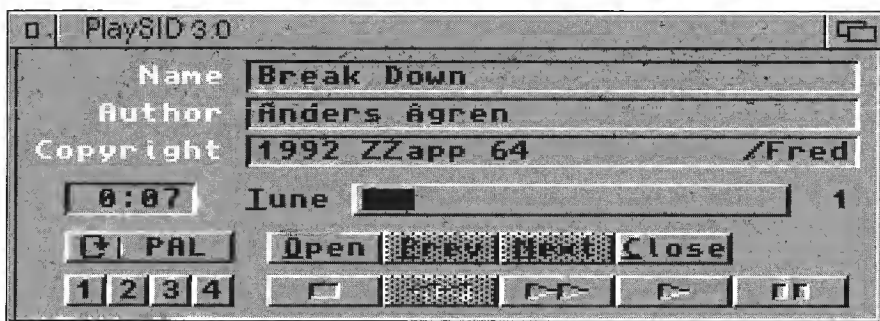
TinyMeter kræver minimum Kickstart 3.0, og dets Preferences-program kræver MUI 2.3.

UNIVERSALGIO

UniversalGIO er et hurtigt loader-modul til det populære tegne- og billedbehandlings-program Photogenics. Programmet understøtter et hav af filformater, og for dem allesammen gøres indlæsning af billeder en del hurtigere.

Programmet er shareware, og versionen på abonnent-disketten er begrænset på den måde, at alle billeder konverteres til gråtoner, inden de vises på skærmen.

UniversalGIO kræver naturligvis, at du har Photogenics installeret, og dét i den fulde version - det er altså ikke nok med en demo- eller Lite-version.



PLAYSID 3.0

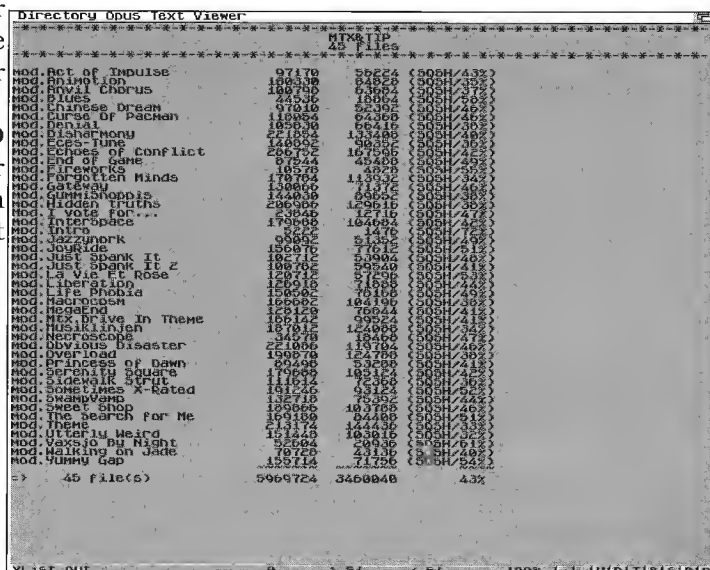
Vi er nok mange, der med nostalgiske følelser husker tilbage på 64'eren's SID-chip-baserede musik. PlaySID giver mulighed for at spille de gode, gamle melodier på Amigaen, og det i en 'kvalitet', der absolut

bringer gamle minder tilbage!

PlaySID kræver minimum Kickstart 2.04.

XLIST 1.04

xList er et lille program, der kan lave lister over dine musikmoduler. Programmet understøtter indtil flere komprimering-salgoritmer, og giver mulighed for at indstille, hvad der skal med i listen.





WHEELCHAIR

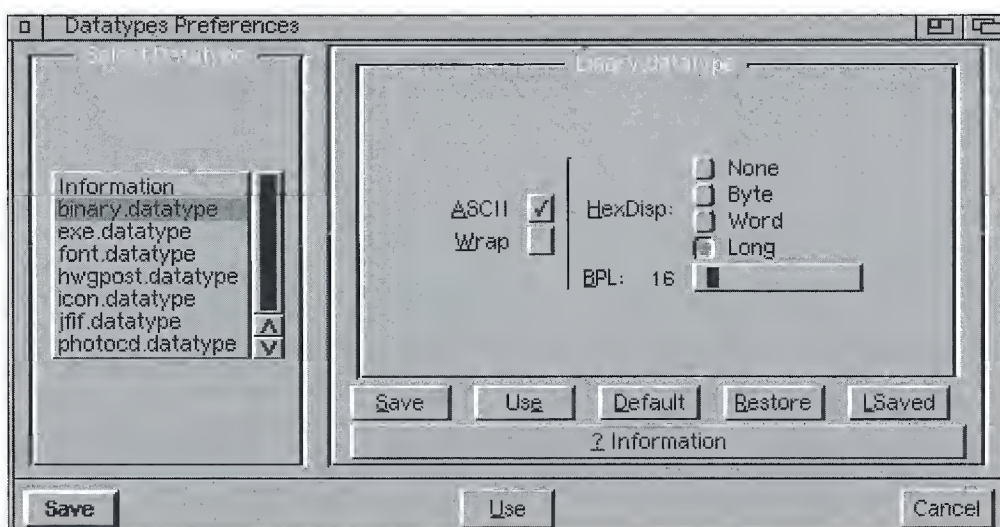
Wheelchair er et bil-sæt til et af de mest populære Amigaspil nogensinde, nemlig Super Skidmarks, som vi anmeldte til 90% i nummer 6. Som om det ikke var nok, at spillet i sig selv giver mulighed for at køre med legetøjs-køer, så giver Wheelchair mulighed for at køre med mænd i rulle-stol. Smagløst eller hyle-skægt? Bedøm selv.

Wheelchair kræver naturligvis selve spillet Super Skidmarks. Når Wheelchair er pakket ud, skal det blot kopieres til Super Skidmarks' 'vehicles'-katalog på harddisken.

DTPREFS 2.0

DataTypes-systemet følger med Amigaen fra Kickstart 3.0, og lægger understøttelsen af forskellige filformater ud i separate programmer. Dette er langt smartere end det traditionelle system, hvor f.eks. hvert eneste tegneprogram skal understøtte 117 forskellige fil-formater.

Efterhånden findes der Data-Types til stort set alle filfor-mater, men normalt har man ikke særlig stor kontrol over dem. DTPrefs er et Preferences-program, der giver dig kontrol over alle indstillings-muligheder i hver enkelt DataType.



THINKAMANIA 2.99

ThinkAMania er et spil for hele familien. Kendere af 'Billedlotteri' vil nikke genkendende til spillet: Man vender 2 brikker ad gangen, og hvis de er ens, tages de væk. Er de ikke ens, vendes deres bagside igen opad, og man må prøve igen. Det gælder altså om at huske, hvad der ligger hvor.

ThinkAMania kræver minimum Kickstart 2.0 og Workbench 2.1.

AMIGA CD-ROM-GUIDE 1.2

Dette er en AmigaGuide-beskrivelse af en lang række Amiga-CD-ROM'er - nærmere bestemt hele 157 af slagsen. For at kunne læse guiden, skal du naturligvis have AmigaGuide-programmet, der følger med Amigaen fra Kickstart 2.0.

ARC-HANDLER 2.0C

ARC-Handler gør det muligt at benytte LHA-arkiver som disketter fra f.eks. DirOpus. Dette gør det langt lettere at kopiere filer frem og tilbage mellem arkiver og harddisken/disketter.

ARC-Handler kræver minimum Kickstart 2.04.

SÅDAN GØR DU

For at få plads til så meget som muligt har vi pakket programmerne på abonnent-disketten. De skal derfor først installeres på din harddisk, hvilket gøres således: Start en Shell (CLI) og skriv:

```
LZX x <Programnavn.LZX>
<MålKatalog>
```

Hvor MålKatalog er det kata-log (directory) på harddisken, hvortil du vil installere pro-grammet. For f.eks. at installere CD-ROM-listen til kataloget Work:Text, skriver du:

```
LZX      x      ACDG.LZX
Work:Text/
```



UD PÅ INTERNETTET

DEL 1 - INTRODUKTION



Alle taler om Internettet, og de fleste har i det mindste en idé om, hvad det handler om. Gennem den seneste tid har Internettet oplevet en voldsom vækst, og også herhjemme er det snart svært at lukke op for TV eller aviser uden at komme til at læse ét eller andet om 'Nettet'.



KOM 'PÅ'

Af Christian Estrup

Internettet er i virkeligheden en sammenkobling af mange større og mindre netværk. For at komme på Internettet kræver det i første række, at man har et modem og en konto hos en udbyder - medmindre naturligvis man hellere vil have sin egen, direkte opkobling. En direkte opkobling er langt hurtigere end de traditionelle modem-baserede opkoblinger, men til gengæld er prisen også derefter - for de fleste vil den sandsynligvis overstige deres husleje!

Til meneskepenge er der altså ingen vej uden om en konto hos en udbyder. Her er udvalget herhjemme efterhånden så stort, at priserne er blevet helt overkommelige - helt ned til 50-60 kroner om måneden, og det med adgang til alle Nettet's faciliteter.

Egentlig er der en tredje mulighed, som i virkeligheden er en 'gratis' afart af udbydermodellen. Er man så heldig at være i gang med en videregående uddannelse på f.eks. universitetet eller handelshøjskolen, er det som regel ganske let at få en gratis konto, komplet med mulighed for at 'komme på' hjemmefra via modem.

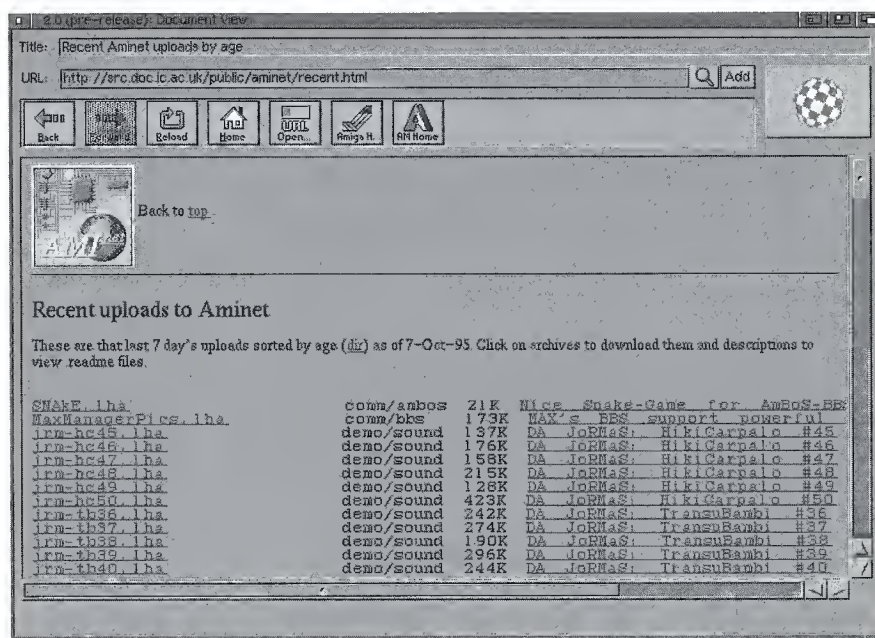
Når man så har fået en konto, er det blot at ringe op (med den

nødvendige software) - herved kommer man på udbyderens 'under-netværk', der så igen er en del af Internet. Det helt centrale er så, at uanset hvor i verden, man bevæger sig hen på Nettet, koster det kun lokal-telefon-taksten til udbyderen.

HVAD ER DER DA?

Tilbuddene på Internet er mangfoldige, men de væsentligste er post, nyhedsgrupper og programmer/data - og så det 'forjættede' World Wide Web, som efterhånden samler flere og flere af nettets funktioner under

sionsgrupper', som de rettelig burde hedde - er offentlige, emneinddelte debatfora, hvor alle inden for hvert forum kan læse hinandens breve. De computer-relaterede emner er naturligvis i overtal, men der findes faktisk nyhedsgrupper om næsten alle tænkelige emner, så hvis man ikke kan forestille sig noget mere spændende end sydpervianske folkedanske i det sekstende århundrede, skulle det faktisk være muligt at finde en nyhedsgruppe herom. I modsat fald kan man evt. få oprettet én!



Med World Wide Web er også adgangen til Aminet blevet gjort mere brugervenlig.

stort set samme brugerflade.

Elektronisk post kendes allerede af mange, f.eks. fra Fidonet eller den simple online-post på BBS'er. Elektronisk post har den store fordel i forhold til 'almindelig' post, at tiden fra 'brevet' afleveres i postkassen, til det modtages, er væsentlig kortere, end det kendes fra det almindelige postvæsen. Til gengæld er Internet ikke så fleksibelt som Post Danmark, der jo f.eks. også tilbyder at sende pakker med fysiske 'ting' - som f.eks. vasen til møster Annas fødselsdag!

Nyhedsgrupper - eller 'diskus-

flere kanaler, og i hver af disse kan man så skrive til de øvrige deltagere. Så snart man trykker Return, kan de andre deltagere se, hvad man har skrevet - og så snart en af dem trykker Return, kan man se, hvad de har skrevet.

IRC kan bedst sammenlignes med et stort telefonmøde, og kan faktisk gå hen og blive en ren besættelse - men tro mig, man kan komme ud af det igen!

'GRATIS' PROGRAMMER

Udover at hente post og diskutere alskens emner giver Internettet også adgang til

DEN ELEKTRONISKE TELEFON

En del af Nettet, der har eksisteret længe, om som altid har været meget populær, ikke mindst blandt Amiga-ejere, er IRC - Internet Relay Chat. IRC er en slags 'online-realtime-nyhedsgrupper', inddelt i en række 'kanaler' om forskellige emner. Man kan så koble sig på én eller

uanede mængder af programmer og data. Denne del af Nettet kan nærmest sammenlignes med, hvis man pludselig fik adgang til alverdens BBS'er - til lokaltakst!

Tidligere var netop den store data-mængde, man hermed fik adgang til, fuldstændig uoverskuelig, både med hensyn til brugerflade og orientering. Dette er dog blevet en del bedre siden da, dels fordi Internet-softwaren er blevet bedre, dels på grund af World Wide Web...

WORLD WIDE WEB

World Wide Web er uden tvivl den del af Internet, om ikke computer-industrien overhovedet, der i øjeblikket har den største vækst. WWW, som det oftest forkortes, giver enhver mulighed for at lave sin egen elektroniske informations-tjeneste, komplet med tekst og illustrationer, og i mere avancerede tilfælde endda animationer og lyd. De enkelte 'sider' kan hægtes sammen via hyper-tekst (som det kendes fra f.eks. AmigaGuide-systemet), og man kan endda give læserne mulighed for at springe direkte til en hvilken som helst anden side, et hvilken som helst andet sted på Nettet. World Wide Web er alt i alt så stort et emne, at det alene vil kunne fylde indtil flere sider i denne serie - hvilket det da også vil komme til.

HVAD MED AMIGAEN?

Hos langt de fleste udbydere modtager man en software-pakke til brug på Internet. Disse er naturligvis af stærkt svingende kvalitet, men hvad værre er: Der er *ingen* danske Internet-udbydere, der leverer Amiga-software med! Dette skyldes absolut ikke, at softwaren ikke findes eller er for dårlig -

Også den kendte Amiga-musiker Bjørn A. Lynne, der arbejder in-house hos Team 17, har sin egen homepage, hvorfra man bl.a. kan hente eksempler på hans musik.

tværtimod findes der adskillige programmer, og de er oven i købet næsten allesammen PD eller Shareware. Det eneste minus er nok Web-'browseren' AMosaic, der sam-menlignet med Netscape - som findes til stort set alle andre platforme - ikke er meget værd.

Den manglende Amiga-understøttelse hos udbyderne hænger naturligvis sammen med, at Amigaens ringe udbredelse i forhold til PC'en ikke gør det rentabelt at udarbejde, og ikke mindst løbende understøtte, en ordentlig Internet-softwarepakke til Amigaen. Hvordan kan man så gøre noget ved dette? Man kan naturligvis prøve at øge behovet - jo flere Amiga-ejere, der henvender sig til en udbyder med forespørgsler omkring muligheden for at komme på Internet med Amigaen, jo større chance skulle der være for, at han efterkommer behovet.

Selv om samtlige Amiga-ejere med modem pludselig henvender sig, er det dog næppe sandsynligt, at udbyderne vil

bruge tid, kræfter og penge på en kundegruppe, der er klart i mindretal. Chancen skulle så bestå i, at én enkelt udbyder specialiserer sig i Amigaen, men hvorvidt dette vil ske, kan kun tiden vise.

INTERNET OG FREMTIDEN

Alternativt kunne man naturligvis bundle softwaren med selve Amigaerne, og her har maskinernes norske distributør været hurtig, idet nordmændene ved køb af en af de nye Amigaer får mulighed for til en beskedent merpris at få Internet-software med. Noget lignende overvejes i Danmark, men ved redaktionens slutning var der ikke truffet en endelig afgørelse.

SERIENS VIDERE FORLØB

Jeg håber, at denne korte introduktion har givet dig blod på tanden med hensyn til at følge kurset i de kommende numre af *Amiga-Bladet*. Allerede i næste nummer ser vi på, præcis hvilken software du skal bruge for at komme i gang, så hold øje med disse sider...



ANDEN, TREDJE, FJERDE

Tyske Phase 5 er igen på banen med en ny generation af de populære Blizzard-acceleratorkort til Amiga 1200

Af Christian Estrup

Der er ikke gået mange numre, siden vi anmeldte tredje generation af kortene, men allerede nu er fjerde generation klar. Som vi kunne fortælle i Verden Rundt for et par numre siden, er kortet blevet en smule billigere, og skulle efter sigende også være blevet lidt hurtigere. Det er det sådan set også - med visse forbehold.

WHAT'S NEW

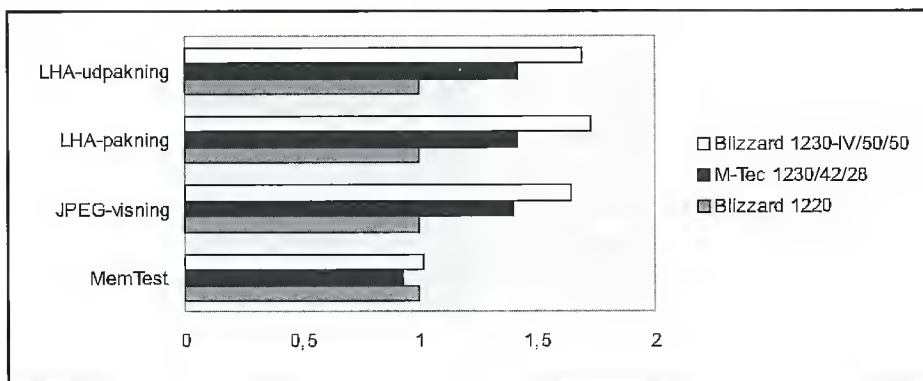
Selve kortet er som sædvanlig tysk kvalitet hele vejen igennem - der er endda blevet råd til guldkanter! I modsætning til tredje generation fås kortet nu kun i en 50 MHz-version med 50 MHz FPU - man kan naturligvis undlade at købe FPU'en med, men besparelsen er så ringe, at det dårligt kan betale sig.

Betjeningen af kortet er pæret: På med RAM-modulet og ind i Trapdoor-porten under 1200'eren - RAM'en autokonfigureres naturligvis. Der er plads til hele 128 Mb på kortet (i én SIMM-sokkel), og hvis dét ikke er nok, har Blizzard-SCSI-controlleren plads til yderligere en SIMM-klods - altså mulighed for op til intet mindre end 256 Mb RAM!

Kortet indeholder 2 jumpere, hvoraf den ene slår Kickstart-remapping til og fra. Den anden er en såkaldt 'RAM-Speed'-jumper, der kan slås til, hvis man benytter RAM med en hastighed på 60 nanosekunder eller hurtigere - kortet skulle så blive i stand til at udnytte

RAM'ens hastighed optimalt.

En virkelig dejlig detalje er muligheden for at slå hele kortet fra via tastaturet - man holder ganske enkelt tasten '2' nede, når maskinen booter. Funktionen virker perfekt, og langt mere fornuftig end alskens jumper- eller kontakt-løsninger.



Blizzard 1230-IV

Funktion: A1200-accelerator med 50 MHz 68030, 50 MHz 68882, ur, SCSI-mulighed og op til 128 Mb RAM (256 Mb med SCSI-controller)

Min. system: Amiga 1200

Producent: Phase 5 Digital Products

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

Priser: Blizzard 1230-IV, 50 MHz 68030, 50 MHz 68882: Kr. 2995,-
4 Mb RAM: Kr. 1195,-

Fordele:

Op til 128 Mb RAM
Autokonfigurerende RAM
Kan slås fra via tastaturet. Det hurtigste på markedet
Tysk topkvalitet

Ulemper: Ingen

Vurdering: 11

SPEED

Selv om Blizzard-kortene er blevet billigere, er der stadig et stykke ned til M-Tec-kortene, som vi anmeldte i nummer 7. Man kan derfor med god ret forvente en mærkbart højere hastighed, og Blizzard-kortet skuffer da heller ikke. Som det fremgår af figuren, er kortet hele tiden de 10-20 procent hurtigere, man bør forvente som følge af den højere clockfrekvens.

Gevinsten ved RAM-Speed-jumperen er næsten kun til at få øje på ved en benchmark-test, men indrømmet - hastigheden får et lille nøk opad. Til gengæld er 60 ns-RAM så også dyrere end 70 ns-RAM.

KONKLUSION

Med den nye, lavere pris på Blizzard-kortet er det absolut ikke blevet lettere at vælge et 68030-kort til sin Amiga 1200. Der er stadig en del at spare på de lidt langsommere kort, men vil man have den hurtigste Amiga 1200, er der intet valg. Den (forhåbentlig) snarlige fremkomst af 68040- og 68060-kort komplicerer naturligvis valget yderligere, men disse kort befinder sig trods alt i en helt anden prisklasse. Indtil videre er Blizzard-kortet i hvert fald det hurtigste Amiga 1200-acceleratorkort, der kan købes for menneskepenge.

90'ERNES SPILLEMASKINE?

PC'en har efterhånden placeret sig som 'num-ber one' spillemaskinen, men en ordentlig spille-PC koster omkring 10.000 kroner, hvilket for mange er alt for dyrt. Dette har Amiga og CD32 levet højt på, men nu får de konkurrence.

Af Christian Estrup

Det kan næppe have undgået manges opmærksomhed, at Sonys PlayStation-konsol blev lanceret i slutningen af september - også her i landet. Lanceringen er blevet understøttet af en massiv reklamekampagne i såvel de trykte som elektroniske medier, og adskillige forhandlere af 'almindeligt' computerudstyr - herunder flere Amiga-forhandlere - har allerede taget maskinen til sig for at få del i den guldgrube, markedet for ekstraudstyr og ikke mindst spil til maskinen forventes at blive.

MANGE FORDELE

Lad det være sagt med det samme: Med hensyn til ydeevne



'Radiobil-spillet' *Destruction Derby* er blandt redaktionens absolutte favoritter.



og tekniske specifikationer i almindelighed giver PlayStation i dén grad Amigaen baghjul - ja, selv den vildeste Pentium-PC kan ikke følge med. Lynhurtige RISC-processorer, der er specialdesignede til 3D-grafik, 16 millioner farver og lyd i CD-kvalitet lader intet tilbage at ønske for udviklerne, og giver dem mulighed for at realisere deres vildeste fantasier.

Samtidig er der den store fordel, at PlayStation i dén grad er Plug'n'Play: Sæt maskinen til TV'et, i med CD'en, og så er man i gang. Specielt PC'ere vil naturligvis sætte pris på ikke at skulle rode med opstartsfiler, boot-disketter, drivere eller 117 forskellige former for hukommelse, men selv ikke Amigaen kan være med her.

Netop muligheden for at bruge et TV som skærm bidrager dels til at holde prisen i bund (som med Amigaen) - men samtidig er det nu engang federe

at spille spil på en 28 tommer-skærm en på en 14-tommer!

PRISEN

Selve maskinens pris på omkring 2.500 kroner skulle ikke kunne skræmme folk væk, og selv om man hurtigt kommer af med yderligere 500 kroner til en ekstra controller samt et Memory Card (der giver mulighed for at gemme high-scores), er maskinen alligevel ikke synderligt dyrere end CD32. Husk på, at de 800 kroner, man har kunnet købe CD32'ere fra Commodores restlagre for, har været et godt stykke under produktionsprisen, så dét skal vi ikke forvente at se ret meget længere.

Konsolspil har traditionelt været dyre - herhjemme har Sega- og Nintendo-spil ligget på den for-kerte side af 600 kroner, nogle endda oppe omkring 800 kroner. Dette skyldes, at cartridges er dyrere end CD'ere på grund af det forholdsvis lille marked. Ligesom CD32-spil kommer også PlayStation-spillene på CD, og dét til en pris på omkring 3-400 kroner - altså det samme

som traditionelle computerspil.

En yderligere fordel ved CD-mediet er naturligvis, at spillene

Lad det være sagt med det samme: Med hensyn til ydeevne og tekniske specifikationer i almindelighed giver PlayStation i dén grad Amigaen baghjul!

kan blive meget store - op til 5-600 Mb - mens cartridges har mere begrænset kapacitet. I betragtning af netop den store lagringskapacitet er det så meget mere skuffende, at CD32-spillene i vid udstrækning blot har været floppy-versioner, der er blevet lagt på CD - i mange tilfælde er introen fra PC-CD-versionen ikke engang med!

ULEMPER

Det er dog ikke fordele alt sammen, for ganske vist koster en PlayStation mindre end selv en standard Amiga 1200, men den er heller ikke lige så alsidig. Netop Amigaens position som en billig og alsidig computer, til underholdning såvel som det mere seriøse, er noget, man fra Amiga Technologies vil slå meget kraftigt på trommer for, og det er afgjort Amigaens vigtigste aktiv, i forhold til såvel PC'ere som konsoller á la PlayStation.

HVAD MED SPILLENE?

PlayStation er i høj grad blevet markedsført som en grafisk arbejdshest, og sammenlignet med de første spil til andre konsoller og computere er PlayStation-spillene da også mildt sagt imponerende.

MEN HVAD MED GAMEPLAY?

Der er noget, der tyder på, at PlayStation-spillene i starten for næsten alles vedkommende vil

være 3D-varianter over kendte temaer, og spil som f.eks. *Wipeout* eller *Tekken* tilføjer da absolut deres respektive gener en ekstra dimension - i bogstavelig, såvel som overført betydning. På ét eller andet tidspunkt vil blære-effekten dog svinde ind, og brugerne vil kræve mere dybde i spillene. Dette synes mange softwarehuse dog allerede at have tænkt på, og adskillige spil uden '3D-pop' er da også på vej, f.eks. Terry Pratchetts meget roste eventyr *Discworld*, som jo desværre ikke har fundet vej til Amigaen.

Allerede nu udgiver ethvert softwarehus med respekt for sig selv alle sine top CD-ROM-titler til PlayStation.

ER DET NOGET FOR MIG?

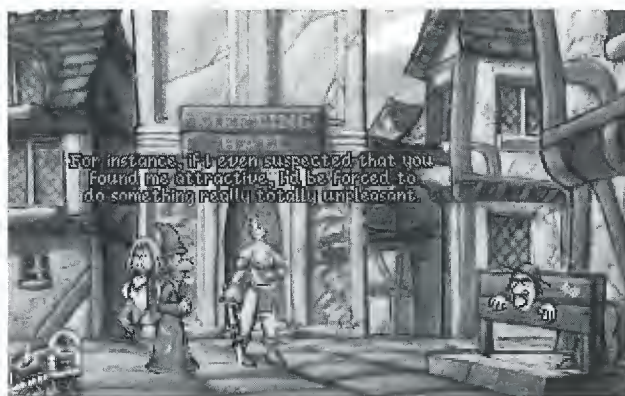
Mange har allerede taget springet og købt en PlayStation, og flere forhandlere melder da også om udsolgt, alene på forudbestillinger. Er man kun interesseret i spil, er PlayStation et oplagt og billigt valg, ikke mindst i betragtning af CD32'erenes mildt sagt noget usikre fremtid. Allerede nu udgiver ethvert softwarehus med respekt for sig selv alle sine top-CD-ROM-titler til PlayStation, og maskinen kan derfor ses som en billig adgang til de mange nye spil, der ikke kommer til Ami-



3D-effekten i Wipeout er blandt de bedste i noget PlayStation-spil.

gaen.

Skal man bruge en maskine, der både kan spilles på og bruges til det mere seriøse, er Amigaen som nævnt stadig uden konkurrence med hensyn til pris/ydelses-forhold, men de hastigt faldende priser på PC'ere gør, at Amiga Technologies har en stor opgave foran sig. I nummer 6 fortalte den tidligere direktør for Commodore England lidt om det RISC-chipsæt, der ligger parat til videreudvikling. Kan Amiga Technologies inden for det næste års tid udnytte dette - også til underholdningsbrug - er der bestemt muligheder, men tiden er knap...



Terry Pratchett's meget roste Discworld, som desværre ikke kom til Amigaen, er på vej til PlayStation.

CD-HJØRNET

Denne gang ser vi på endnu en række opsamlings-CD'ere med grafik, animationer og PD generelt

Af Christian Estrup

Det har sandsynligvis skuffet mangen en trofast Amiga-tilhænger, at man fra Amiga Technologies' side ikke allerede nu har annonceret Amiga-bundles med CD-ROM-drev - CD-ROM til Amiga har gennemgået en rivende udvikling det seneste år med masser af nye CD'ere, såvel som drev-løsninger.

Som vi tidligere har bemærket på disse sider, er Amiga-CD-ROM dog stadig så meget i sin barndom, at de fleste CD-ROM'er stadig 'bare' er opsamlinger af PD, grafik, musik, raytracing eller noget helt femte. 'Officielle' bundles med Amigaer og CD-ROM-drev ville gøre CD-ROM til 'standard', om ikke i samme grad, som det ses på PC-siden, så i hvert fald i væsentlig højere grad, end tilfældet er i dag.

HYBRIDER

Lidt positivt er der dog i udviklingen. Der er i den seneste tid kommet flere og flere af de såkaldte 'hybrid-CD'ere', der kan bruges på flere platforme som f.eks. PC, Macintosh og Amiga. Oplagte eksempler på sådanne CD-ROM'er er grafik- og musikopsamlinger, hvor hovedparten af CD'ens indhold er billeder eller musikstykker, der kan bruges på flere platforme - man inkluderer så blot viewere/playere til flere forskellige maskiner, og vupti - markedet er blevet meget større!

At selve dataene (grafikken/musikken) udgør 90-95% af en sådan CD's indhold gør så, at hverken PC-, Mac- eller Amigaere føler, at de kommer til at betale for 'de andres programmer'.

Anderledes forholder det sig, når selve programmerne er hovedindholdet - her vil brugerne af en bestemt platform 'gå glip af' en del mere. Hvorvidt udviklingen primært skyldes, at

typiske Amiga-CD-producenter vedlægger PC-programmer og dermed 20-dobler det potentielle marked, eller om producenterne af PC-CD'ere har fået øjnene op for CD-ROM's indtog på Amigaen, skal jeg ikke kunne sige. Det er under alle omstændigheder svært at forestille sig, at denne udvikling skulle betyde, at der kommer *færre* Amiga-CD'ere, og som sådan er det svært at være utilfreds...

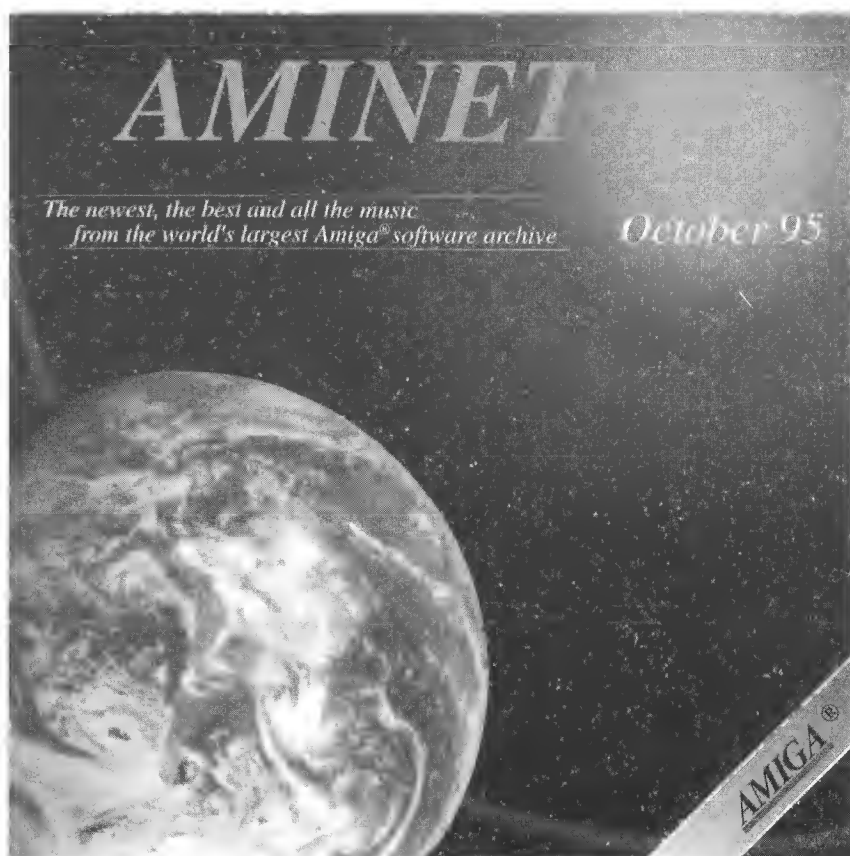
AMINET 8

Når dette læses, ligger Aminet 8 klar hos forhandlerne. Som sædvanlig får man næsten alt PD-software, der er kommet til Amigaen i de seneste par måneder, og dét uden selv at skulle rode rundt på BBS'er eller net.

Udgiverne har gjort det til en vane udover ny PD-software at lade hver Aminet-CD lægge

særlig vægt på et enkelt område, f.eks. demoer eller grafik. På Aminet 8 er specialiteten musik-moduler, og der er blevet plads til hele 2.000 af slagsen, eller omkring 500 Mb. Som altid et klart 'must' til samlingen.

M. R. Gruppen, tlf. 3332-4444. Pris: Kr. 149,-





GIGAPD 3

Endnu en CD med en sigende titel - eller rettere: 3 CD'ere. GigaPD 3 er nemlig en opsamling af 1.000 af de klassiske Fred Fish-PD-disketter, 550 disketter fra serien Kickstart, en række Amiga Magazin-disketter samt endelig - som det er typisk for store, tyske opsamlings-CD'ere - en komplet NetBSD (Unix) samt nogle hundrede Adobe-, Compugraphic- og Amiga-fonte. Når man dertil lægger 100 printerdrivere og en række textures og baggrunde, er det klart, at GigaPD 3 absolut ikke indholdsmæssigt skiller sig ud fra så mange andre CD-opsamlinger.

Ligesom Gigantic Games 2 har også GigaPD 3 dog efterhånden et stykke tid på bagen, men det har heldigvis påvirket prisen, der er under halvdelen af den vejledende, tyske udsalgspris. Som 'stor-opsamling' foretrækker jeg personligt Aminet Set 1, men den koster også dobbelt så meget, og også dén er jo over et halvt år gammel.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 149,-

GIGANTIC GAMES 2

Denne CD lever udmærket op til sit navn, for på trods af, at der er tale om en hybrid-CD til både Amiga og Macintosh, kan man som Amigaejer alligevel glæde sig over mere end 900 PD-spil og demo-versioner af kommercielle spil. De fleste klassikere er med, som f.eks. Deluxe Galaga, Deluxe Pacman og Megaball, og dertil kommer flere konverteringer fra Commodore 64, f.eks. Popeye og Son of Blagger.

Desværre er indholdet ikke just af nyere dato - Deluxe Galaga er således kun med i version 1.9, hvor 2.4 har været ude længe, og 2.6c for øvrigt netop er kommet. Samme Deluxe Galaga foreligger for øvrigt i såvel version 1.5 som 1.9 under hver sit katalog - lidt sjusket, men det er en detalje.

Alt i alt får man dog for omkring en 'hund' en samling af alle de klassiske og lidt nyere PD-spil - det er faktisk kun omkring 10 øre pr. spil, og det er jo ikke så galt.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 99,-

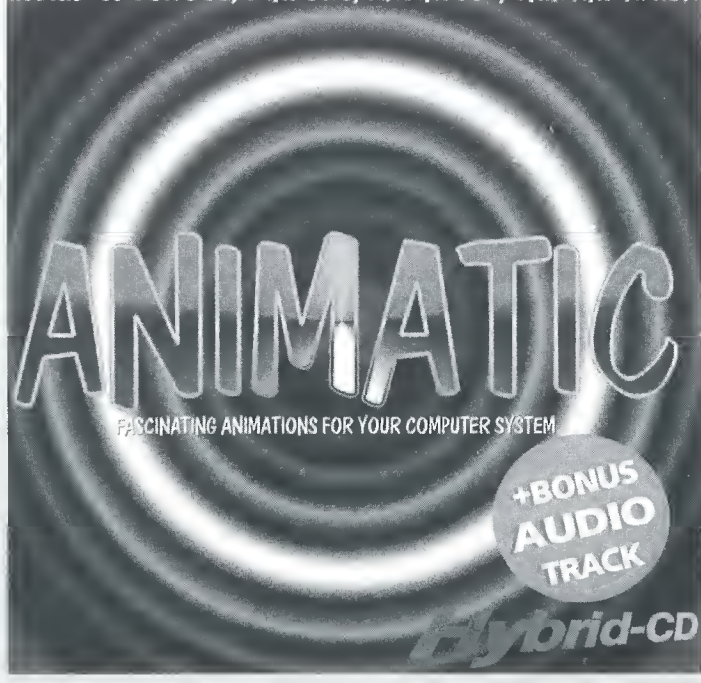


ANIMATIC

En CD, der angiveligt understøtter både DOS/Windows, Macintosh, Unix og Amiga. Desværre er det Amiga-specifikke her lidt i mindretal, idet der kun er blevet plads til små 75 'almindelige' Amiga-animationer, plus den obligatoriske samling Eric Schwartz-animationer. Hovedindholdet er over 350 Mb FLI-animationer (over 200 stk.), og der er da også en Amiga-FLI-afspiller med. Denne er blot ikke særlig hurtig, hvilket skyldes Amigaens bitplan-baserede grafik i forhold til FLI-animationernes 'chunky' opbygning. Men bevares, man kan jo bare konvertere animationerne til et mere 'Amiga-venligt' format.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 99,-

HYBRID-CD FOR DOS, WINDOWS, MACINTOSH, UNIX AND AMIGA



FEARS

DOOM-bølgen er over os! Først kom Death Mask og Gloom, og snart er Alien Breed 3D og Citadel her. Ind imellem har vi set på Fears...

Af Morten Julin

Hvad siger du? Kender du ikke DOOM? Velkommen tilbage til Jorden! Er marsmænd grønne, som man siger? Det må du jo vide, eftersom du åbenbart har befundet dig dér i nogle år!

KLON? JA!

Spøg til side. *Fears* er altså endnu en DOOM-klon, altså et 3D-labyrintspil, komplet med texture-mappede vægge, lofte og gulve, trapper, monstre, ekstra våben, ny energi - og vold! Man render så rundt i nogle gange

Ligesom i forbilledet finder man naturligvis også en række skyde-kontakter, der åbner op til nye gange.

og skal samle våben og energi, alt imens monstrene gør alt, hvad de kan for at stå i vejen.

Ligesom i forbilledet finder man naturligvis også en række skyde-kontakter, der åbner op til nye gange, så man kommer nærmere den forjættede udgang - der så blot viser sig at være indgangen til nye gange med nye fjender.

STADIG KLON? JA!

Rent grafisk er *Fears* uden tvivl den Amiga-DOOM-klon, der minder mest om sit forbillede - vægge, lofter, gulve, lavasøer, våben, medicin-kits, kort sagt næsten ALT ser nærmest ud som om, det er taget

direkte fra DOOM. Eneste undtagelse er fjenderne, der er temmelig 'klods-agtige' og grim-

Rent grafisk er Fears uden tvivl den Amiga-DOOM-klon, der minder mest om sit forbillede.

me (bemærk, hvordan jeg undgik fristelsen til at kalde dem 'klodsede!') (imponerende, Morten! -red.).

Også våbnene er kraftigt inspireret af DOOM, og de er der allesammen - lige fra kniven over haglgeværet og maskinpistolen til alle blodtørstiges favorit - kædesaven!

TAG ET VARMT 'BAD'

Desværre indeholder spillet ét element, som irriterede mig grænseløst, nemlig lavasøerne. Et sted har Bomb været så flinke at placere hele 4 kontakter midt i en lavasø, og her gælder det altså om at komme hurtigt op igen, hvis man ikke skal miste for meget energi. Denne brug af søerne er helt i orden, men at man andre steder kan risikere at falde ned i en sø, hvorfra man ikke kan komme op, og derfor blot kan se til, mens energitælleren langsomt falder til et rundt 0, er sk... irriterende. 'Men så kan du jo bare lade være med at være så klodset og falde derned', vil nogle sikkert sige - og det har de jo ret i.

KOM TIL 'KORT'

Banerne i *Fears* virker umiddelbart ikke særlig store, men dermed ikke sagt, at man ikke let farer vild. Heldigvis er spillet udstyret med den obligatoriske kort-funktion - et let tryk på TAB frembringer således en oversigt over de gange, man har været i. Denne funktion gør det uendeligt lettere at komme videre, når man synes, man har været overalt. Dét skyldes nemlig som regel, at man skal trykke på en kontakt, hvorved en dør i labyrintens anden ende åbnes, og frem for at skulle rende hele labyrinten rundt og lede, efter at man har trykket på en kontakt, er det uendeligt

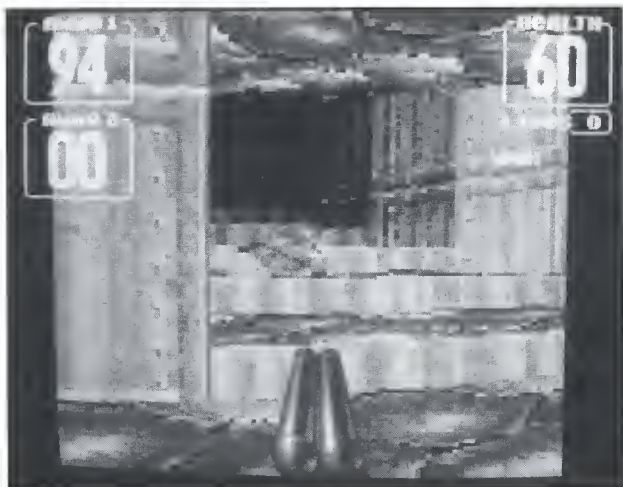
Med al 'grafik-poppen' kommer en standard Amiga 1200 hurtigt til kort.

meget nemmere blot at fremkalde kortet og se, om - og hvor - der er fremkommet en åbning.

BLIV DIN EGEN 'BANEMAND'

Nu er vi jo nogle, der har adgang til en Intel-konsol, og derfor allerede er eksperter i

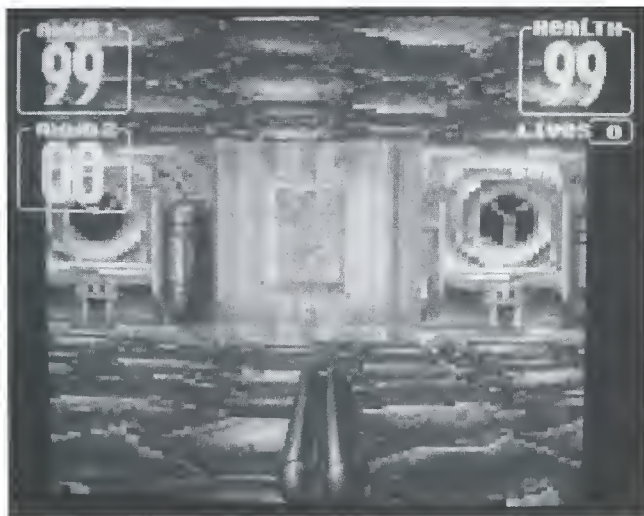




DOOM, og for os er *Fears* ikke synderlig svært. Heldigvis har folkene bag spillet også tænkt på os, idet de har indlagt en komplet level-editor, hvor vi kan designe baner, der i kompleksitet og fjende-antal giver os blot et minimum af udfordring (jaja, Morten! - red.).

STILLE FLYDER FEARS

Nu er det jo sjældent *indholdet*, der omtales mest i forbindelse med DOOM-kloner til Amigaen, men derimod hvor tæt spillet er på 'the real thing'. Demo-freaks vil kunne nikke genkendende til spillets 'engine', der stammer fra Bombs demo Motion fra The Party 1994, og som allerede dengang var ganske imponerende. Siden da er spillet blevet en smule hurtigere, men med al 'grafik-poppen' kommer en standard Amiga 1200 trods alt hurtigt til kort. Heldigvis kan man slå textures, lofte og gulve fra og indstille skærmstørrelsen, så det passer til Amigaens kræfter. På en standard Amiga 1200 skal der slås en del fra, med 1220-kort er spillet absolut spilbart med alt slået til, og med 50 MHz 68030-kort - ja, dét skal bare prøves!



KONKLUSION

Fears må naturligvis finde sig i at blive sammenlignet med spil som Gloom og Alien Breed 3D - Death Mask var trods alt ikke noget at råbe hurra for! Ser man bort fra, at monstrenes 3D-effekt nærmest er grinagtig, er der ingen tvivl om, at en sammenligning vil falde ud til *Fears'* fordel - og her tæller specielt mulighederne for at designe sine egne baner, samt linke to Amigaer sammen, på plussiden.

Fears er ikke DOOM - det kan det ganske enkelt ikke være på en Amiga 1200 - men det er et allerh.. godt forsøg.

Fears

Formater: A1200, CD32
Disketter: 2
Harddisk: Nej

Udvikler: Bomb Software
Udgiver: Manyk
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233
Pris: Kr. 249,-

Grafik: 84%
Lyd: 82%
Gameplay: 91%

-NYE BOLLER PÅ SUPPEN !

AMIGA CD 32 V-LAB MOTION fra 99,-



Pinball Illusions	289,-
Tower Assault	299,-
Paws of fury	299,-
Gloom	299,-
Sleepwalker/pinball F.	225,-
PGA EuroGolf	180,-
GrandSlam Gamer GOLD	289,-
Fears	299,-

CyberStorm 60/50 Mhz	8995,-
CyberSCSI	1695,-
Multifacecard III	595,-
Emplant Deluxe	2995,-
Personal Paint 6.3 DK	449,-
1240 Kort 680040/33Mhz	4668,-
CyberVision 4Mb	3995,-
Toccata 16-bit lyd kort	2595,-
Aura 12-bit sampler	995,-
Ariadne Ethernet kort	2395,-
AmiTCP/IP	649,-

SONY Playstation



EPIC DATA

Tlf.: 59931025 - Fax: 59931148 - Email: epicdata@inet.uni-c.dk

BIING

Fremragende grafik og lyd, mandschauvinisme og tysk humor, og dét på hele 19 disketter - kan man ønske sig mere?

Af Christian Estrup

Alt for mange store spil kommer efterhånden slet ikke til Amigaen, dels naturligvis på grund af det lille marked, dels på grund af netop spillenes størrelse, der gør det urentabelt at udgive dem på et hav af disketter - CD-ROM er jo desværre langt fra standard på Amigaen endnu. Med *Biing* har Magic Bytes taget en chance og givet Amiga-ejerne mulighed for at vise, at markedet rent faktisk er der.

HUMOUR ME

Allerede fra starten er det klart, at *Biing* er et spil, hvor humoren er sat i højsædet. Mens spillets 19 disketter (Amiga 500-ejere slipper dog med 12) installeres og langsomt, men sikkert æder 30 Mb (A500: 17 Mb) af den dyrebare hard-diskplads, har man således mulighed for at spille 'Attack of the Mutant Hospital Equipment' - en Space Invaders-klon, hvor fjenderne ikke er rum-skibe, men derimod hospitals-udstyr som f.eks. kanyler!

Efter installationen - der tager



I såvel modtagelsen som venteværelset kan man få sygeplejersken til at strippe, så ventetiden ikke føles så lang!

en lang halv times tid - kan man sætte spillet i gang, og her præsenteres man først for en intro, der fortsætter stilen. Teksten "Vi skriver år 2053" på en rum-baggrund lægger således op til en klassisk Star Wars-

ET 'SYGT' SPIL

Biing er noget så usædvanligt som en hospitals-simulator. En ganske original idé, hvilket Maxis åbenbart også synes, da

Igennem hele spillet fokuseres der ganske meget på kvindeskroppen, ikke mindst bare bryster.

de er på vej med *Sim Hospital*. Dét skal vi dog ikke forvente at se til Amigaen, men skidt med det - *Biing* er en udmærket erstatning, omend noget helt andet.

I *Biing* spiller man rollen som chef for et hospital, og står således for alt det



Personaleafdelingen er bl.a. stedet, hvor man kan se, hvor-dan medarbejderne klarer deres arbejde.

agtig indledning, og det virker derfor fuldstændig vanvittigt, at næste linje er: "Og menneskene bygger stadig hospitaler"! Introen går herefter over i en klassisk historie om en invasion af Jorden, hvor én af sekvenserne er et vandret shoot-em-up!

Netop som man sidder og overvejer, hvad den historie dog skal føre til, fremkommer teksten 'Og nu til noget helt andet' - hvorefter spillet starter! Kugleskørt.



admini-strative. Dette omfatter i første omgang at skaffe lokaler til f.eks. modtagelse, venteværelse osv., men også at ansætte læger og sygeplejersker.

Når de første lokaler er anskaffet, og man har ansat nogle få læger og sygeplejersker, begynder patienterne at dukke op i modtagelsen. Herfra skal man så sende dem til venteværelset og videre til undersøgelse. Når undersøgelsen er overstået, stiller lægen en diagnose og foreslår en behandling. Denne kan man så vælge at acceptere, eller også kan man foreslå en alternativ behandling. Herefter udføres behandlingen, hvorefter patienten betaler og sendes hjem!

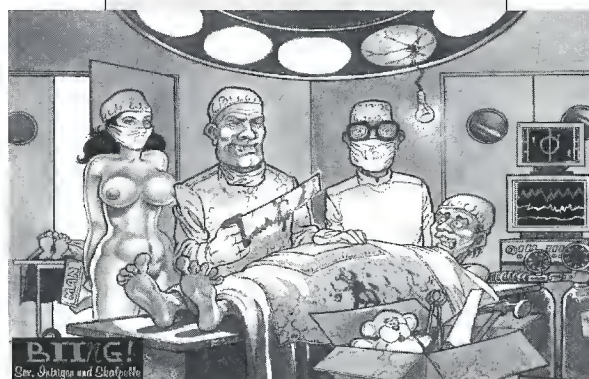
I mange tilfælde er det en god idé at vælge end anden behandling end den, lægen anbefaler. På et tidspunkt foreslog hospitalets tandlæge således, at en patient skulle have 'et slag på munden med en passende genstand'!

KUN FOR MÆND?

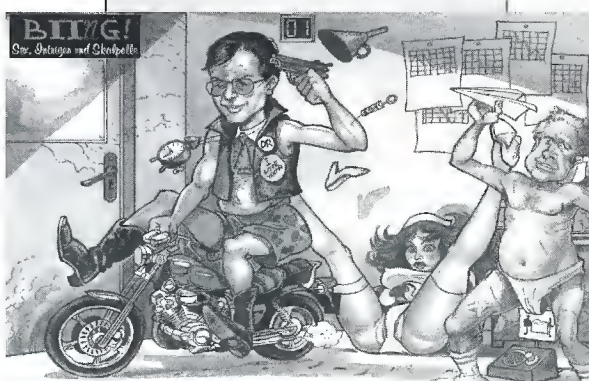
Ansøgnings- og ansættelses-proceduren, når der skal ansættes nye medarbejdere, er lidt ud over det sædvanlige. F.eks. stiller man sjældent krav om de store faglige kvalifikatio-



Her ses hospitalets kok - han skal nok sørge for, at patienterne ikke bliver raske alt for hurtigt!



Ville DU turde blive opereret her?



Et eksempel på Biings totale respektløshed: Neurologisk afdeling!

ner, hvorimod sygeplejerskernes brystmål og lægernes golf-handicap tillægges en anderledes fremtrædende betydning! I de hyppige statistikker over, hvor godt det går én i spillet, kan man samtidig følge med i, hvor stort sygeplejerskernes gennemsnitlige brystmål og lægernes gennemsnitlige golfhandicap er i forhold til på områdets øvrige hospitaler!

Igenom hele spillet fokuseres der ganske meget på kvindekroppen, ikke mindst bare bryster, og dette kan muligvis forlede nogen til at tro, at *Biing* er direkte mandschauvinistisk og nedværdigende over for kvinder i almindelighed og sygeplejersker i særdeleshed. Netop derfor gør spillets forfattere da også tydeligt opmærksom på, at de ikke blot betragter sygeplejersker som uintelligente sexobjekter, men at der da er enkelte undtagelser - sygeplejersker, der er mere intelligente og har mindre bryster og baller!

***Biing* er et spil af en type og ikke mindst størrelse, mange Amiga-ejere har længtes efter i årevis.**

EN FRYD FOR ØJNE OG ØRER

Grafikken i *Biing* er intet mindre end fantastisk, med billeder i den absolutte topklasse, og fyldt med små detaljer. Manden bag grafikken er Celal Kandemiroglu, som trofaste Amiga-ejere vil huske fra 'gammel' tid. Den skøre



BIING!
Sex, Intagen og Skolpette



Også en blod- og organbank kan der blive plads til i Biing.

Magic Bytes-stil tilsat Celals geniale streg har resulteret i en grafik, hvis lige jeg ikke har set i årevis.

Også lyden er i top, omend ikke helt så genial som grafikken. Overalt i spillet høres hospitalslyde som telefonringen, smerteskrig og lignende, og det akkompagneres af små passende melodier.

NUR AUF DEUTSCH

Nu kunne man fristes til at tro, at *Biing* blot er en gang audio-visuel pop, men som strategi-spil er det faktisk ikke helt enkelt, hvilket da også bekræftes af den små 80 sider lange manual. Netop derfor er

Grafikken i Biing er intet mindre end fantastisk.

det lidt trist, at såvel manualen som selve spillet kun er på tysk, og at en engelsk version ikke er planlagt. Selv efter 5 års tysk-undervisning i folkeskolen og gymnasiet følte jeg mig ofte på glatis i starten, men heldigvis

ser det ikke så sort ud, som man kunne tro. Dels indeholder manualen en udmærket 'quick-start'-del, dels kan man hele tiden i selve spillet få små tips om, hvad man bør foretage sig.

Biing er noget så usædvanligt som en hospitals-simulator.

Brugerfladen i spillet er et enkelt peg-og-klik-system, som det kendes fra adskillige andre spil, og det fungerer, som det skal.

KONKLUSION

Biing er et spil af en type og ikke mindst størrelse, mange Amiga-ejere har længtes efter i årevis. Spillets grafik og lyd er i verdensklasse, og gameplayet er ganske komplekst - og samtidig pakket ind i et tykt lag humor og respektløshed.

At spillet koster 500 kroner og kun findes

på tysk, skal man ikke lade sig skræmme af. Betragt det i stedet som en 'prøveballon' - hvis *Biing* sælger nogenlunde godt, skal andre spil nok følge efter - til lavere priser og på engelsk. At købe!

BIING

Formater: A500/2mb RAM
A1200/3mb RAM
Antal disketter: 12 (A500)
19 (A1200)
Harddisk: Ja - Kræves.
A500/17Mb, A1200/30Mb

Udvikler: ReLINE
Software
Udgiver: Magic Bytes
Udlån: M.R. Gruppen,
tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 499,-

Grafik: 96%
Lyd: 90%
Gameplay: 92%

Overall: 93%



GAMEPOWER

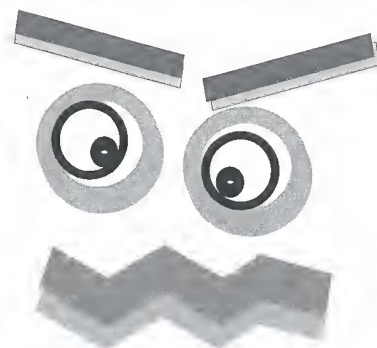
64 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderi'er - Eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Denne bog omhandler udelukkende Amiga spil, og er på dansk - Ikke noget engelsk PC sjov hér.

GAMEPOWER er lavet af folkene som står bag Amiga-Bladet!

Først til mølle - Først igennem spillet!

99.-

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE AMIGASPIL!
GAMEPOWER

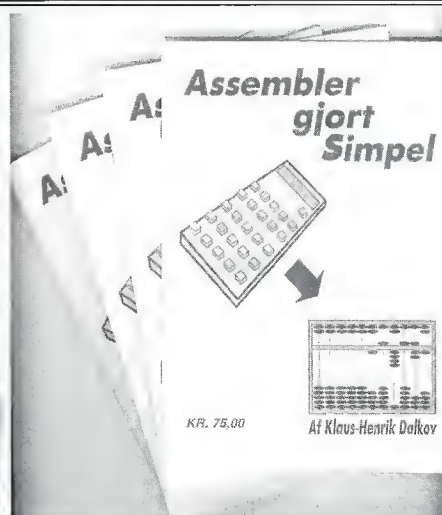


NR. 1 1995 1. ÅRGANG

Assembler gjort Simpel

Har du et brændende ønske om at komme igang med at programmere din Amiga? Man kan programmere i mange forskellige 'sprog' på en Amiga - Pascal, C, basic, Fortran m.fl. Men intet sprog er så hurtigt som assembler. Assembler programmering er et meget direkte sprog, så man kan programmere hardware'en direkte, hvilket giver uanede muligheder, hvis man f.eks. laver spil, demo'er eller andet som kræver meget af computeren. Denne bog giver dig en god og nem indsigt i assemblerens forunderlige verden.

75.-



Den Civiliserede Håndbog

I spillet civilisation gælder det om, præcis som i virkelighedens verden, at grundlægge byer og basere sin styring efter vækst og rigdom. DIN civilisation tager sin begyndelse i en forhistorisk omvandrende stamme, der netop har nået det punkt i udviklingen, hvor grundlægning af byer kan betale sig. Dit første skridt er derfor at få grundlagt en by og derfra ekspandere.

Når din civilisation vokser, vil dine byer spredes over en betragtelig del af dette kontinent, eller måske over flere kontinenter. - *En civilisation er begyndt!*

Et godt supplement til spillets manual.

60.-



JA TAK, Jeg bestiller hermed følgende hæfte(r):

- ☐ Assembler gjort Simpel ☐ Gamepower
☐ Den Civiliserede Håndbog

Min bestilling skal sendes til: (Blok bogstaver)

Navn:

Adresse:

Postnr/by:

Telefonnummer:

Alle priser er
incl. 25% moms.
Der tages højde
for eventuelle
trykfejl samt
udsolgte varer.



Sendes
ufrankeret

T&T Media
betaler porto

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV

ULTIMATE SOCCER MANAGER

For folk med en uimodståelig trang til at træne 'sokker' er udbudet efterhånden stort, men stadig voksende. Impressions er netop kommet med sit bud på, hvordan et fodbold-manager-spil skal se ud, og det har fået den ubeskedne titel *Ultimate Soccer Manager*



Af Peter Villani

USM giver mulighed for at spille i de engelske ligaer conference, premier, 3., 2. eller 1. division. Når man har valgt liga, vælger man spillets sværhedsgrad, hvilket afgøres af det beløb, man vælger som startkapital.

GRAFISK INTERFACE?

Spillet starter med et kig ned over dit klub-område. Her kan du få et overblik over din klubs størrelse. Desuden kan du herfra bevæge dig til f.eks. trænings-anlægget, banken eller dit kontor.

Ikke overraskende vil du i dit arbejde som klubbens manager tilbringe en betydelig mængde tid netop på dit kontor. Herfra kan du checke, om der skulle være en ventende besked fra en utilfreds ansat på telefon-

Banen ses fra oven, og som i alle manager-spil er den dømt til at være halvgrim.

svareren eller faxen, og du kan gennemgå dine arkiver over spillere, klubben, dig selv og diverse.

Har du brug for oplysninger om, hvordan det går i de for-

skellige ligaer osv., kan du fatte fjernbetjeningen og slå op på tekst-TV, hvor du kan holde øje med stillinger, resultater, top-scorere osv. Et klik på højre museknap frembringer en menu med ikoner, hvor du kan hoppe direkte til de vigtigste steder i spillet såsom dit kontor, formandens kontor, dagens kamp, tekst-TV m.m.

at holde reklame-pladserne fyldt op.

Efter at have hilst på formanden, er det måske på sin plads at besøge trænings-arealerne. Alt efter sit humør kan man hyre eller fyre de trænere, som faldbyder sig. De forskellige trænere, man har ansat, har forskellige specialer. Således kan man f.eks. sætte en træner til at forbedre sparke-teknikken hos de spillere, som har brug for det.

TIPS-LØRDAG

Når man føler sig klar hertil, kan man tage ugens kamp op. Før kampen vælger man (evt. med hjælp fra en med-træner) holdopstilling, taktik osv. Under kampen deles skærmen op i to halvdele, hvor venstre del er banen og højre del indeholder kommentarer og oplysninger om kampen. Banen ses fra oven, og som i alle manager-spil er den dømt til at være halvgrim.

Før og under kampen kan spillerne tildeles individuelle instruktioner.

Man kan f.eks. sætte en angrebsspiller til at gå længere frem på banen, eller man kan give en forsvarsspiller til

TEAM SELECTION											
NO	PLAYER	RF	TA	ES	SH	TE	FT	FF	AG	SWAP	POS
1	ROST	22	22	40	15	81	100	0	21		
2	ORMEROD	42	22	40	15	81	100	0	21		
3	FATES	12	42	41	12	42	100	0	24		
4	MUNDAY	12	42	40	12	42	100	0	24		
5	BISSETT	14	52	40	15	62	100	0	21		
6	CHAPMAN	15	54	37	22	60	100	0	23		
7	MCCARTHY	12	42	38	22	51	100	0	24		
8	MYALL	12	42	33	22	70	100	0	21		
9	CODNER	10	44	36	22	60	100	0	20		
10	WILKINS	15	52	38	22	82	100	0	23		
11	CASE	11	42	32	22	42	100	0	23		
12	CRUMPLIN	17	42	32	22	32	100	0	23		
13	MINTON	12	42	32	22	52	100	0	23		
14	HOGAN	10	12	42	22	72	100	0	23		
15	PUNNELL	10	12	41	22	62	100	0	21		
16	MCDONALD	16	12	42	22	60	100	0	20		
17	CHAMBERLAIN	16	12	42	22	51	100	0	24		
18	RYAN	16	12	42	22	52	100	0	20		

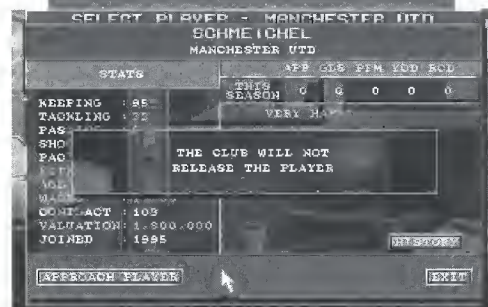
PÅ RUNDTUR

Noget af det første, man bør gøre, er at gå til formanden for at få reklamesagerne på plads, så man kan få skrevet nogle af de uundværlige moneter ind. Dette kan man gøre ved selv at vælge reklamerne, der skal have en plads på banderne, eller man kan sætte en anden til det, som så herefter vil sørge for

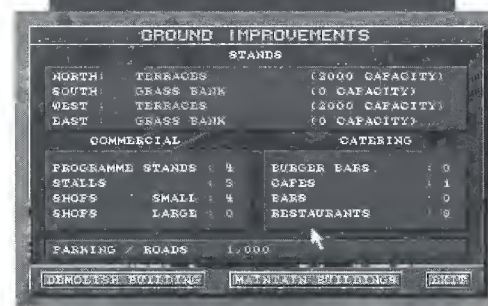




På tekst-TV kan man løbende følge med i resultaterne.



Her har anmelderen afgivet et bud på Peter Schmeichel - men uden held!



Hvis der er råd, kan man udvide faciliteterne på klubbens stadion.

opgave at mandsopdække en lidt for nærgående mod-stander.

AL MAGT TIL BLADSMØRERNE

Efter et eventuelt nederlag kan du risikere at blive overfaldet af en journalist, og her er det vigtigt, at du ikke sætter dig selv i et dårligt lys hos offentligheden med en forkert kommentar. Dagen derpå kan du så læse om kampen i avisen, og deraf få en for-



nemmelse af, hvordan landet ligger mht. din popularitet eller mangel på samme.

Skulle din kamp være gået godt, kan det være, at der allerede hænger en seddel fra for-manden på opslagstavlen om, at en sponsor er kommet med et tilbud. Hvis der går alt for lang tid med nederlag efter nederlag, ingen sponsor, og indkomsterne er alt andet end tilfredsstillende, kan man ty til banken, hvor du (måske) kan låne penge til en europæisk super-spiller, som i bedste fald kan vende sagerne til klubbens fordel.

Alternativt kan man benytte pengene til at betale et hold for at tabe.

TAG 'BESTIK'

Alternativt kan man benytte pengene til at betale et hold for at tabe. Sidstnævnte metode er dog ikke én, man skal benytte helt uhæmmet. Det er ikke mange klubber, der tager imod bestikkelse, og hvis man spørger de forkerte for mange gange, slipper det ud til offentligheden, hvilket er enden på din karriere.

Går tingene derimod over al forventning, er dit holds kampe måske blevet så populære, at anlægget må udvides, så der er plads til alle holdets fans. Samtidig kan du jo passende bygge nogle flere grillbarer, småbutikker m.m., og for at presse citronen lidt mere, kan billet-priserne skrues lidt i vejret.

KONKLUSION

Der findes en uskreven lov, der siger, at fodbold-managerspil helst ikke må have alt for flot grafik og lyd, men den nydelige og effektive bru-



Hvis økonomien bliver lidt for stram, kan man gå en tur i banken, som dog ikke altid er lige villig til at låne én penge.

ger-flade i USM gør spillet mere levende og underholdende, og dét er en af USM's forcer i forhold til andre manager-spil. Samtidig indeholder spillet alt, hvad et standard manager-spil indeholder, plus lidt mere.

Nogle af de seneste spil fra Impressions, der er blevet anmeldt i Amiga-Bladet er Lords of the Realm (86%), High Seas Trader (91%) og nu Ultimate Soccer Manager (88%). Aner jeg et mønster?

Ultimate Soccer Manager

Formater: A500, A1200

Antal disketter: 2

Harddisk: Ja, 1,5 Mb

Udvikler: Impressions

Udgiver: Impressions

Udlån: Betafon, tlf. 33141233

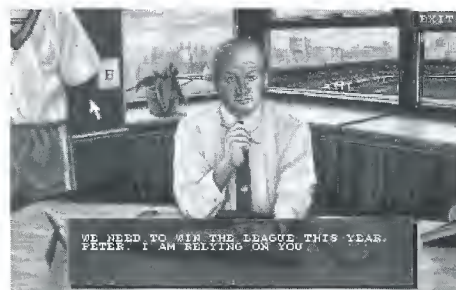
Pris: Kr. 289,-

Grafik: 80%

Lyd: 82%

Gameplay: 88%

Overall: 88%



Allerede fra starten stilles der store forventninger til de opnåede resultater!

KORT & GODT

En Doom-klon til Amiga 500 er månedens gode nyhed, *Simon the Sorcerer 2* den dårlige

Af Morten Julin

SIMON THE SORCERER 2

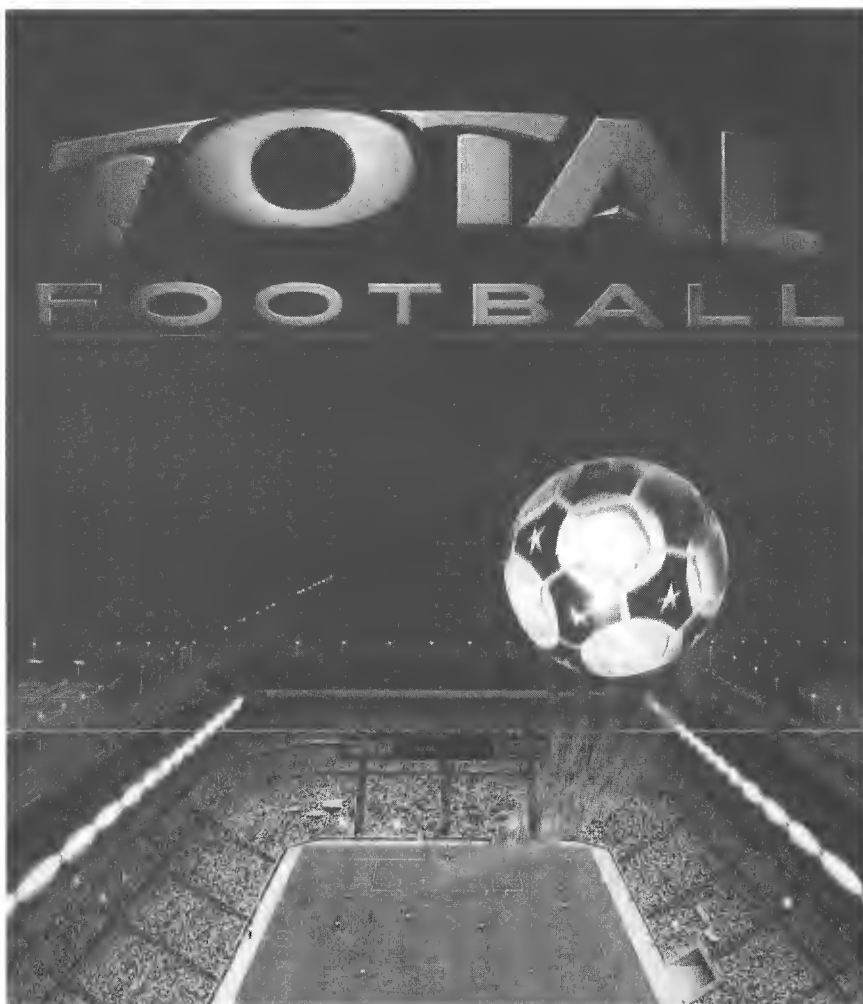
Lad os bare starte med den dårlige nyhed: Først var det Amiga-versionen af *Pizza Tycoon*, der på grund af den usikre situation omkring Amigaens fremtid blev lagt på hylden, og nu er samme skæbne overgået Adventure Softs *Simon the Sorcerer 2*. Forgænger har ellers været et af de mest populære spil til Amigaen - herunder CD32 - men dét var åbenbart ikke nok.

Efter at have gennemspillet PC-versionen af *Simon the Sorcerer 2* kan jeg kun beklage situationen yderligere, for den levede fuldt ud op til sin forgænger, med samme geniale humor og tilsat en masse henvisninger til l'eren. Vi kan kun håbe på, at de første Amigaer vil blive revet væk, og med dem en masse spil, så firmaer som Adventure Soft kan blive overbevist om, at Amigaen stadig er værd at satse på.

Formater: Ingen!



Amiga-versionen af *Simon the Sorcerer 2* har desværre lange udsigter - hvis det nogensinde kommer!



TOTAL FOOTBALL

Som så mange andre går Domark efter det sikre med endnu et fodboldspil. *Total Football* er lavet i såkaldt 'isometrisk' perspektiv - spillet ses skråt oppefra - altså nogenlunde samme synsvinkel, der bruges i TV-transmissioner. Dette giver en helt anden 3D-virkning end de traditionelle top-down- eller side-synsvinkler, omend der stadig er langt til Gremlins totalt polygonbaserede *Actua Soccer* - men der skal nok nærmest et mirakel til, hvis dette skal komme til Amigaen! Indtil videre må vi altså nøjes med spil som *Total Football*, og det gør vi så - i starten af november, når spillet kommer.



Formater: A500

PRIMAL RAGE

Time Warners *Primal Rage* giver Team 17's *Worms* konkurrence om at udkomme på flest formater, nemlig 12 - *Worms* ligger med 14 dog stadig i spidsen! *Primal Rage* er et dinosaur-kampspil, og baggrunden er angiveligt, at Jorden engang i næste århundrede er gået mere eller mindre under, hvorved en række urtids-guder er blevet vækket til live. Disse - 7 ialt - kæmper nu om herredømmet på Jorden.

Herfra er *Primal Rage* på mange måder et traditionelt kampspil, med alt, hvad dertil hører af special-slag og hemmelige slag for de forskellige dinosaurer. Dinosaur-figurerne udmærker sig dog ved at være usædvanligt flotte, idet de er lavet med udgangspunkt i dukker, som så er digitaliseret.

Primal Rage har været et stort hit i arcade-hallerne, og dermed skulle der også være mulighed for en succes hjemme i folks stuer. Amiga-versionen skulle være ude midt i november, hvor vi naturligvis anmelder spillet.



Dinosaur-kampspillet *Primal Rage* kommer til Amigaen midt i november.

ODYSSEY

Titlen på Audiogenics nyeste udspil leder tankerne hen imod den græske mytologi, omend spillet dog næppe kan betegnes som mere end en ualmindeligt fri fortolkning af Homérs heltekrønike. Bag navnet gemmer der sig et platformspil af den klassiske slags, hvor man ren-der frem og tilbage og skal samle krystaller op, alt imens man undgår en række fjender.

Odyssey kræver dog en smule mere tankevirksomhed end sine konkurrenter, idet man et stykke inde i spillet får mulighed for at 'morphe' sig til forskellige objekter. Således kan man f.eks. morphe sig til en stor klippeblok (hvilket til visse formål er væsentlig bedre end brede skuldre!) eller en fugl, hvorved det bliver lettere at passere forhindringer.

Formater: A500, A1200

VIRTUAL KARTING

- er navnet på et nyt 3D-racerspil til Amiga 1200. Spillet byder på fuld 3D texture-mapping med 25 eller 50 billeder i sekundet, og de computerstyrede biler loves at være udstyret med intet mindre end 'intelligens'.

Virtual Karting skulle være ude, når dette læses.

Formater: A1200

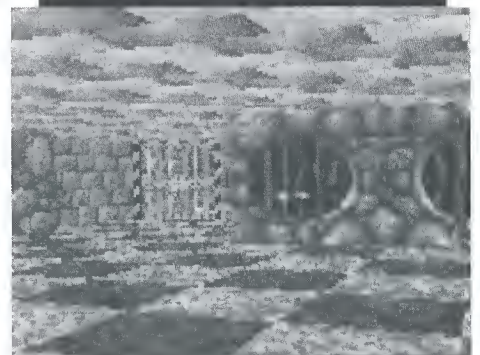


CITADEL

I sidste måneds ECTS-reportage kunne vi fortælle, at *Black Legend* som sine sandsynligvis sidste Amiga-udgivelser ville have dels *Super Skidmarks*-klonen *Wheelspin*, dels en *Doom*-klon. *Doom*-klonen hedder *Citadel*, og udmærker sig ved også at kunne køre på Amiga 500. Netop A500-ejerne har jo med en vis misundelse måttet se på, hvordan A1200-ejerne har fået først *Gloom*, så *Fears* (anmeldt i dette nummer) og snart også *Alien Breed 3D*.



Rent grafisk er *Citadel* ganske nydeligt, omend ejere af standard-A500'ere ikke skal forvente at kunne køre spillet særlig flydende i full-screen med alle de fancy textures slået til. Heldigvis kan man selv indstille bl.a. skærmstørrelsen og dermed få hastigheden op på et rimeligt niveau, og under alle omstændigheder skal *Citadel* nok gå hen og blive et hit blandt A500-ejerne. Vi vender snarest tilbage med en anmeldelse.



Citadel er den første rigtige *Doom*-klon til Amiga 500.

Brevkassen

Noget om PD og coverdisks

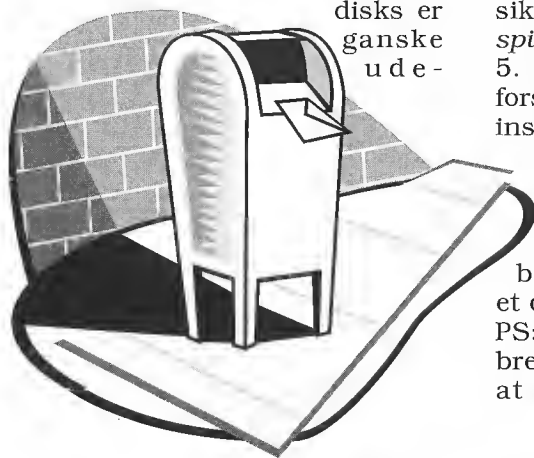
Kære Brevkasseredaktør!

Okay, så er det tid igen. Jeg MÅ søge svarene. Jeg må konsultere det alvidende danske Amiga-orakel. Først og fremmest må jeg lige takke jer for et udsøgt blad og en hurtig service i forbindelse med mit abonnement. Jeg var røget ud af jeres systemer, men en opringning til jeres kontor klarede problemet, og 2 dage efter lå nr. 8 på mit entregulv! Endnu engang tak for det.

Dernæst en lille bøn til Amiga-folket: Nu, hvor Amigaen igen er i produktion, bør vi alle sørge for, at der bliver udviklet ny og bedre software, og den eneste måde at overbevise softwarehusene om, at Amiga'en er værd at satse på, er ved at vise dem, at der er penge i den. Så derfor: Køb bare ET ENKELT PROGRAM originalt. Køb et spil, eller WordWorth eller Final Writer 4 eller Photogenics eller... eller... Generelt er Amigaen ikke nogen dyr platform mht. programmer - f.eks. koster WordWorth 3.1SE (det, jeg bruger lige netop nu) ca kr. 500 i England, og det er småpenge i forhold til, hvad noget tilsvarende koster til PC/Mac. Så støt maskinen, mens I kan. Det er nu, der er brug for det. Og så er det jo for øvrigt snart jul...

Og så til det mere alvorlige: Spørgsmålene!

1. Jeres coverdisks er ganske ude-



mærkede, men... Jeg køber Amiga Format og Amiga User International hver måned. Begge blade er engelske, og specielt AUI's coverdisks indeholder mange PD-programmer. Og her opstår problemet. Jeres coverdisks rummer tit de samme programmer som de andre, blot kommer de engelske blade omkring den 15., og Amiga-Bladet kommer omkring den 1. På den måde får jeg de samme programmer med 14 dages mellemrum! Selvfølgelig skal jeg ikke bestemme, hvad der skal på jeres coverdisk; men kunne I ikke skele lidt til, hvad andre blade har på deres?

2. Og dog. Måske kunne jeg og andre læsere bestemme, hvad der skulle på coverdisken. Hvad med at lave et 'Månedens Ønskeprogram', hvor man kunne man skrive ind og ønske et program. Jeg hører tit om forskellige PD-programmer, jeg gerne ville have, men jeg har intet modem, og der er ikke særlig mange PD-forretninger herhjemme. Selv ville jeg gerne have fat i 'ShapeShifter' - en Macintosh-emulator, der har fået vildt gode anmeldelser i både AF og AUI.

3. Hvad med en anmeldelse af ShapeShifter, som ifølge de engelske blade er en hel lille revolution?

4. Jeg ved godt at, I til dels lever af reklamerne; men helt ærligt - var der ikke andre produkter - var der ikke andre produkter at reklamere for end lige netop Sony PlayStation? Produktet er sikkert godt, men en konsol! En spillekonsol! ÆV!

5. Jeg ved, at der er kommet forskellige programmer, der kan installere forskellige spil (Zool, Rise of the Robots etc.) på harddisk. Er der et af disse, der kan installere „Pinball Dreams“ og „Pinball Fantasies“? Måske var det et coverdisk-emne?

PS: Hvad med at personificere brevkassen? Det virker lidt tamt at skrive til 'Brevkassen' - i

gamle dage kunne man skrive til Cpt. Peek & Cpt. Poke eller Technoduck, og sidst til Zap. Søren Schilthauer, Frederiksberg (forkortet af red.)

Hej Søren!

- og velkommen i brevkassen igen. Dine breve bliver længere og længere, men dét er også OK, så længe du indsender dem på diskette (dette var en opfordring til jer andre!). Det er dejligt at høre, at du har oplevet vores administration fra dens hurtige side - dét er det nemlig desværre en del andre der ikke har, hvilket vi naturligvis beklager. Og din opfordring til at købe originalprogrammer kan vi ikke andet end støtte. Nu til dine spørgsmål:

1. Her skal du tænke på, at når de engelske blade udkommer midt i måneden, er det kommende nummer af Amiga-Bladet - herunder abonnent-disketten - allerede redigeret færdigt, og dermed under produktion. Vi har derfor ikke en chance for at nå at checke, om vi nu har lagt et program med, som også er at finde på en coverdisk hos et eller flere engelske blade.

2. Du og andre læsere er naturligvis altid velkomne til at skrive ind med ønsker til såvel bladets som abonnent-diskettens indhold - omend vi naturligvis ikke kan love at glæde alle. Jeg tror ikke, interessen for ShapeShifter er bred nok til at retfærdiggøre at lægge den på vores coverdisk, men når du læser dette, skulle du have fået et brev med en lille overraskelse - og det er ikke en spilpræmie!

3. Efterhånden som ShapeShifter er kommet sig over sine børnesygdomme, er jeg enig med dig i, at det er på sin plads med en anmeldelse, som da også vil være at finde i bladet i den nærmeste fremtid.

4. Aha - så vi må gerne skrive om Macintosh-emulatoren ShapeShifter, men vi må ikke optage reklamer for PlayStation? Spørg til side - det siger sig selv, at vi



ikke afviser annoncer, blot fordi de omhandler andre maskiner end Amigaen. Se sådan på det, at de bidrager til at holde bladet i gang!

5. Jeg nåede desværre ikke at afbryde vores coverdisk-mand, inden denne måneds diskette var samlet og klar, men måske næste gang...

Med hensyn til at personificere brevkassen, kan vi da godt afsløre, at brevene besvares af ingen ringere end redaktøren himself - så kan du egentlig tiltale ham, som du vil (næsten...).

Månedens brev!

Til Amiga-Bladet!

Jeg arbejder dagligt alene med 3D-grafik på en 13 Mb Amiga. Når den så skal rendere, står den natten over på mit arbejde, og samtidig multitasker den med Scala, som andre bruger den til. Dette kører UDEN problemer (medmindre der er brugerfejl), og med masser af Mb til overs. Da jeg d. 27/9 kom på arbejde om morgenen, hang der dette morsomme brev fra en kollega (PC-ejer), som jeg syntes, jeg ville dele med andre Amiga-brugere:

"Via en snak med Arne har jeg fået oplyst, at computeren kører i MULTITASK. Det skaber en helv... masse problemer i mit arbejde med computeren. Da det er et fælles værktøj, vil jeg bede dig om at slette MULTITASK NU, og lade computeren køre brugervenligt fremover. Mvh. Ole"

Dette brev kunne jeg selvfølgelig ikke tage seriøst - jeg har dog opgivet at snakke med Ole, da det virker håbløst. Ellers tak for et fedt blad - det er rart, at der stadig findes mennesker, der erkender Amigaens potentiale og fremtid. Martin Krøis, København V

Hej Martin,

Det kommer næppe bag på dig, at du med din fax stod for dagens største grin på redaktionen - 'Slette MULTITASK'!!! Der er en spilpræmie på vej til dig - og det kan sagtens køre, selv om du stadig har MULTITASK liggende...

Skriv til Amiga-Bladet:

Amiga-Bladet, Arnesvej 17,
2700 Brønshøj

Fidonet: 2:235/314.72

Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk

Adgang til Doom BBS og Internet

Hej Amiga-Bladet!

Ultimativt godt blad, I har! Jeg går lige til spørgsmålene: 1. Hvorfor kører Doom BBS mail hele tiden - har de mistet interessen eller hvad?

2. Skal man have et specielt BBS-program for at komme på Internet?

Jacob Andersen, Roskilde

Hej Jacob!

Tak for din ros - jeg vil gå direkte til svarene:

1. Doom BBS kører bestemt ikke mail hele tiden - mon ikke du bare har været uheldig at ringe på de forkerte tidspunkter?

2. Mon ikke du mener 'et specielt program'? Du kan sådan set godt komme på Internet med et almindeligt terminal-(BBS-)program, men det er mildt sagt ikke den mest brugervenlige grænseflade. Jeg kan kun opfordre dig til at følge med i vores nye Internet-serie, der starter i dette nummer - her vil du kunne læse dig til alt, hvad du har brug for at vide.

Mere om Amiga-klubberne

Hej Amiga-Bladet!

Efter en kæmpe nedtur med Commodores konkurs og lang tids usikkerhed om Amigaens fremtid, ser det nu endelig ud til, at der kommer gang i produktionen af Amiga-computerne. Mange vil dog stadig vælge at købe en PC (kontor-maskine), og andre igen vil skifte fra Amiga til PC.

At fastholde og skærpe interessen for Amigaen kræver en aktiv indsats, først og fremmest fra Escoms/Amiga Technologies' side. I Danmark spiller Amiga-Bladet en vigtig rolle (tak for det), men også de mange Amiga-klubber rundt om i landet gør en stor indsats.

Apropos klubber, så bliver de fuldstændig overset af Amiga-Bladet, hvilket vi synes, er en stor fejl. Kunne man ikke tage

dette emne op i bladet? Vi kunne også godt tænke os en fast rubrik med en liste, hvor klubberne opgav navn, by, adresse eller telefonnummer. Dét vil give flere medlemmer, og samtidig gøre det muligt for klubberne at kontakte hinanden.

Stig Larsen, Ami-Kick, Esbjerg

Hej Amiga-Bladet!

Som læser af jeres eller udmærkede blad, er der altid noget, jeg har savnet: En liste over brugerklubber over hele landet. Hermed vil det blive lettere for de almindelige brugere at finde hjælp, men det ville også gavne klubberne meget. Som formand for computerklubben Ami-Com ved jeg, hvor svært det er at komme i kontakt med andre computerklubber rundt om i landet.

Joakim Recht, Ami-Com, Esbjerg V (forkortet af red.)

Hej Stig og Joakim!

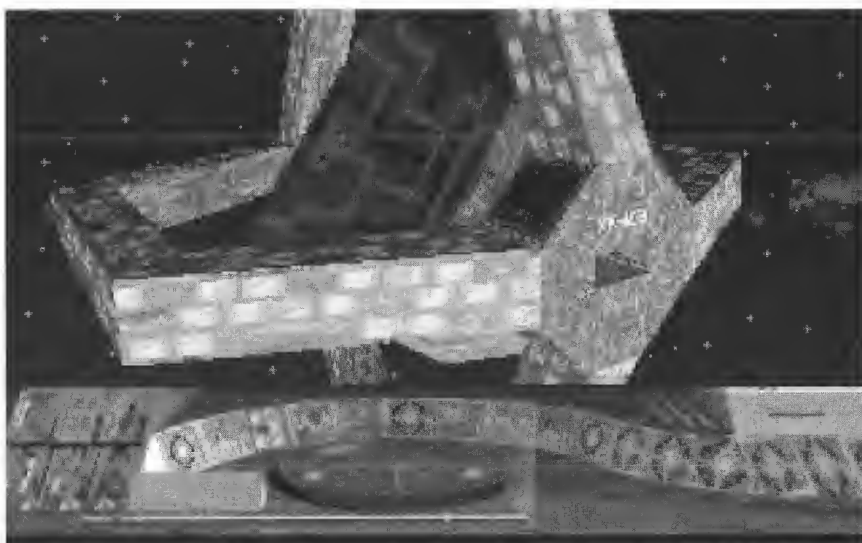
I har helt ret i, at klubberne har været overset af Amiga-Bladet, og det har faktisk været vores hensigt på et tidspunkt at gøre noget ved det. At der i en by som Esbjerg åbenbart er plads til hele 2 Amiga-klubber, er naturligvis et godt tegn, men der skulle selvfølgelig gerne hele tiden komme flere medlemmer til. Vi kan derfor kun opfordre Amiga-klubber over hele landet til at sende os oplysninger om sig selv - vi vil så i hvert nummer offentliggøre en oversigt over klubbernes navne, hjemsteder, telefonnumre m.v. Foreløbig kan vi lægge ud med Ami-Kick og Ami-Com:

Ami-Kick, Esbjerg, tlf. 7513-9119

Ami-Com, Esbjerg, tlf. 7515-0239

SNYDE HJØR- NET

Velkommen til denne måneds
Snyde Hjørne! Her er tips &
tricks til dine Amiga spil hver
måned. Brug dem med
omtanke!



Frontier - Elite II

Hvis du på et Bulletin Board går med til at begå et mord, skal du huske at trykke 'Hang Up' og ikke trykke på telefon-ikonen - ellers er dit offer væk, når du når frem.



Roadkill

Acids fremragende hærgeracerbilspil har allerede fået mange pæne ord med på vejen. Her er en række koder, der skulle gøre kampen lettere:

LQPONTQNJJO
LQPONRHCMN
LQPONTMBCH
LQPONURDNK
HQPOOTRTCL
PQPOPDNNRJ

Sim City 2000

Maxis' fremragende - omend alt for langsomme - spil anmeldte vi helt tilbage i nummer 1. Her er det værd at prøve at skrive 'porntipsguzzardo' - så skulle du nemlig modtage en halv million (tiltrængte?) dollars!

Zeewolf

Dette udmærkede spil minder en del om gode, gamle Virus. Her er nogle af level-koderne:

5 imago
9 tiburow
13 argus
17 marten
21 sockin
25 gannpay

Herudover kan du prøve at skrive 'frampage', hvis du vil have noget andet at flyve i!

KAN DU SKRIVE?

Amiga-Bladet - Danmarks eneste Amiga magasin - kan bruge flere dygtige skribenter. Måske var det noget for DIG? Send et par ord om dig selv, samt en prøve-artikel, til:

T&T Media
Arnesvej 17
2700 Brønshøj

- og husk at mærke kuverten
'Amiga skribent'!

BRUTAL PAWS OF FURY

Gameteks nyeste bidrag til kampspil-genren er ganske sødt - men heller ikke mere!

Af Morten Julin

I nummer 9 anmeldte jeg Super Street Fighter 2, og dét som bekendt uden den store begejstring, idet spillet hverken imponerede med grafik, lyd eller gameplay. Er *Brutal Paws of Fury* da bedre? De af jer, der har 'snydt' og læst karakteren før selve anmeldelsen, vil være klar over, at jeg mener 'ja' - men jeg må nok hellere uddybe det!

I modsætning til i mange andre kampspil har man ikke samtlige slag til sin rådighed fra starten.

SURVIVAL OF THE CUTEST

Forhistorien til *Brutal Paws of Fury* er den helt igennem uoriginale, at den ærede Dali Llama(!) hvert fjerde år inviterer en række af verdens bedste kæmpere til sin private ø for at afgøre sit eget lille 'mesterskab'. Kæmperne er alle tegneserie-agtige dyr med navne som Kung Fu Bunny, Foxy Roxy og Psycho Kitty, og manualen fortæller traditionen tro en masse dybt irrelevant om hver kæmpers 'personlige' baggrund. Desuden beskrives for hver kæmper, hvilke typer spillere, der vil vælge at spille den - uden at det dog betyder noget som helst!

DAGENS SPECIALITET

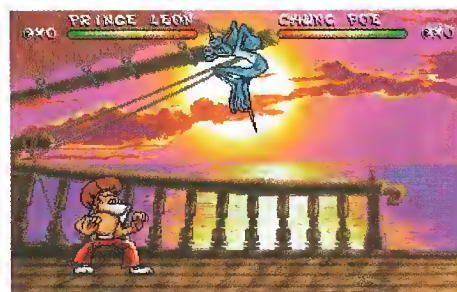
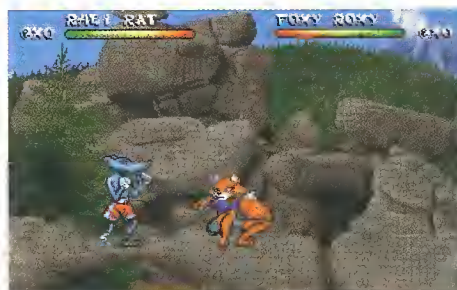
Som sædvanlig har hver kæmper en række specialeslag, men i modsætning til i mange andre kampspil har man ikke samtlige slag til sin rådighed fra starten. I stedet kommer man mellem kampene en tur på træningsbanen, hvor man først

får forevist et nyt slag (med tilhørende joypad-bevægelser), og derefter selv skal prøve det - en fin detalje, men desværre samtidig et af de få originale indslag i *Brutal Paws of Fury*.

Lige så ærgerligt er det, at spillet i mange situationer er alt, alt for let. I løbet af få spil var jeg i stand til at besejre de første 3-4 modstandere, blot ved at trænge dem op i en krog og tæve løs på dem med ét eller to bestemte slag.

IKKE LIGEFREM GRIMT - MEN...

Hvor Super Street Fighter 2 visse steder var direkte grimt, er det svært at hæfte samme betegnelse på grafikken i *Brutal Paws of Fury*. Figurerne er ganske søde, og i det mindste en smule bedre animeret end figurerne i SSF2 - men sandelig heller ikke mere. Baggrundene er næsten set bedre på 64'eren, og i det hele taget måtte jeg lige



se efter en ekstra gang og checke, at det nu også var CD32-versionen, jeg spillede! Gametek, der er altså AGA-chipsæt i den maskine!

Musikken går lige netop an, og de samplede skrig, slag og spark er OK, men begge dele er hørt langt bedre alt for mange gange før.

KONKLUSION

Brutal Paws of Fury indehol-

Figurerne er ganske søde.

der nogle få originale punkter, og hvis det ikke var for dem, var vi nede på SSF2-niveau rent karakter-mæssigt. Desværre udnyttes den gode idé med tegnserie-dyr ikke fuldt ud - hvorfor ikke lave enten et mere fredeligt og børne-venligt kampspil eller et full-blown volds-kampspil?

Efter at have spillet *Brutal Paws of Fury* til Amigaen og Toshinden/Tekken til PlayStation er jeg efterhånden kommet til dén konklusion, at 2D-kampspilgenren næppe har meget liv tilbage. Hvis Amiga-versionen af Primal Rage er lige så fed som PC-versionen, kan dét muligvis presse det sidste ud af genren, men så er det også slut. Hvad med lidt originalitet?

Brutal Paws Of Fury

Formater: A500, CD32

Antal disketter: 2

Harddisk: Nej

Udvikler: Software Sorcery

Udgiver: Gametek

Udlån: Epic Data, tlf. 5993 1025

Pris: Kr. 299,-

Grafik: 74%

Lyd: 78%

Gameplay: 79%

Overall: 77%

Næste nummer

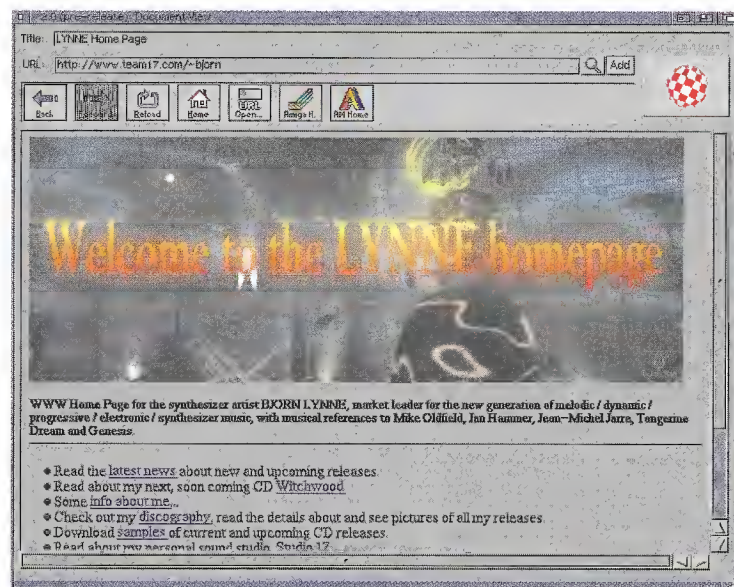
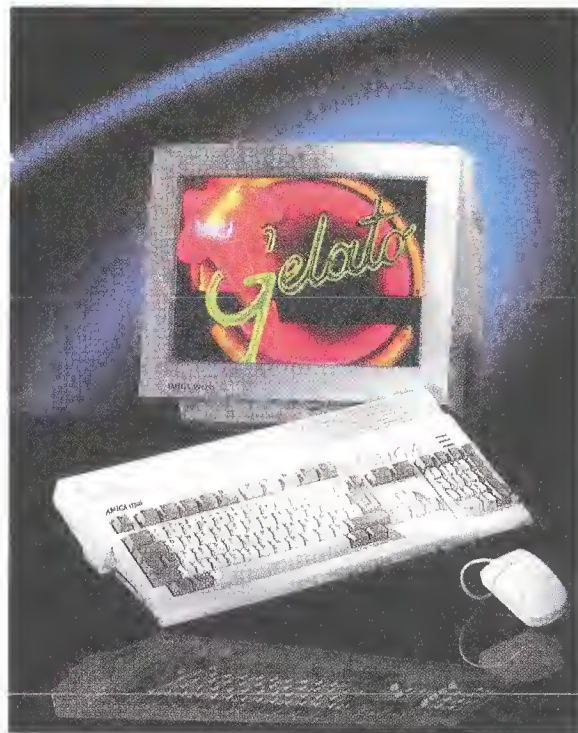
AMIGA 1200 PÅ BANEN IGEN

Denne gang skulle det være sikkert og vist!
De første 1200'ere er kommet til landet,
og vi har taget en 'kigger'.



FREMTIDENS AMIGA

Den allerførste nye Amiga i Danmark foræres
væk til vinderen af vores store konkurrence -
måske er det dig?



UD PÅ INTERNETTET



Vi fortsætter ud ad den såkaldte
'Information Superhighway', hvor
der altid er plads til én til.

CYBERSTORM SCSI

Cyberstorm, Cybervision - med
CyberSCSI-controlleren skulle den sidste
flaskehals i Amigaen være ryddet af vejen.
Vi bringer en udførlig test.

Alt dette, og meget
mere, kan du læse i
næste nummer af
Amiga-Bladet, der
udkommer den 29.
november.

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magazin

NYHEDER...

REPORTAGER...

ANMELDELSER...

3 MDR. FOR
KUN KR.
99,-

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *aller-vigtigste*:

**Du får en diskette sammen med AMIGA BLADET
- HVER MÅNED!**

...HVER MÅNED!

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

JA TAK

Fly mig straks et prøve-abonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes
udfrankeret

T&T Media
betaler
porto'en

T&T Media

Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV

AMIGA PRODUCTS

November 1995

Acceleratorkort til A1200

Blizzard 1230 IV:

Med 50 MHz 68030 CPU med MMU, 50 MHz FPU, real-time-ur og op til 128 mb 32-bit fast ram. 2995.-

SCSI-II-modul til 1230 IV:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 256 mb 32-bit fast ram. 995.-

Blizzard 1260:

Med 50 MHz 68060 CPU med MMU, FPU, real-time-ur og op til 64 mb 32-bit fast ram on board. 6495.-

SCSI-II-modul til 1260:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 192 mb 32-bit fast ram. 995.-

M-TEC 1200-EC:

Monteret med 28 MHz 68EC030, 14 MHz 68881 FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 1395.-

M-TEC 1200-42:

Monteret med 42 MHz 68030 CPU med MMU, 25 MHz FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 2195.-

Acceleratorkort til A4000

Cyberstorm 060/50/50:

50 MHz 68060 CPU med MMU & FPU. Mulighed for fast SCSI-II interface, I/O-modul og op til 128 mb 32-bit fast ram. Processoropgradering mulig. 8995.-

SCSI-II-modul til Cyberstorm:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Der medfølger bl.a. CD-ROM-filsystem. 1795.-

I/O-modul til Cyberstorm:

SCSI-2 controller med transferhastighed på op til 10 mb/sek. Herudover 10 MBit/sek-Ethernet-controller og High Speed serielport m. overførsels-hastighed på 2 Mbaud. 3995.-

Grafikkort til A4000

CyberVision64:

Højhastighedsgrafikkort m. 64-bit-grafikprocessor og 32-bit-Zorro3 bus-interface. Opløsning: Noninterlaced, 1280x1024 pixels i 8 bit; Interlaced, 1600x1200 pixels i 8 bit. Cybervision64/2 mb videoram. 3495.- Cybervision64/4 mb videoram. 3995.-

Strømforsyning

Gigantstrømforsyning på 8A/200W med støjsvag blæser. Til A5/6/1200. Superkvalitet! 695.-

Harddiske

545 MB 3,5" Seagate F-ATA	1395.-
855 MB 3,5" Seagate F-ATA	1795.-
1080 MB 3,5" Seagate F-ATA	2395.-
Monteringskit til HD i A1200	189.-

CD-ROM

Mitsumi FX-400 Quad-speed	1395.-
---------------------------	--------

CD-GO! A1200:

Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM-drev, eksternt kabinet, alle nødvendige kabler, IDE-Fix og CDFS-filsystem incl. CD32 emulation. Der kan tilsluttes 3,5" harddisk udover CD-ROM-drevet. 2495.-

CD-GO! A4000:

Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM-drev, alle nødvendige kabler, IDE-Fix og CDFS-filsystem incl. CD32 emulation. 1795.-

Multidrive adapter:

ATAPI/IDE interface, der gør det muligt at tilslutte 2 harddiske og 2 CD-ROM drev til den interne harddisk-controller. Virker kun sammen med IDE-Fix og CDFS-filsystem. 295.-

Diskdrev

Internt Chiron-drev til indbygning i A500/A600/A1200	489.-
Eksternt Profile-drev til alle Amigaer. Med afbr. og gennemført bus.	539.-
Eksternt HD-profile-drev (1,76 mb) til A600/A1200/A4000	995.-

Ram-moduler

4 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	1195.-
8 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	2395.-
16 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	3795.-

Modem

Aceex 14400	995.-
Aceex 28800	1995.-

Programmer

Photogenics 1.2 UK	599.-
CDx-filsystem	499.-
Directory Opus 5 UK	599.-
Art DepartmentPro.2.5	1995.-
Guru-Rom (til GVP HD)	599.-
Game Killer	249.-
Disk Expander	349.-
DiskSalv 3	399.-
PC Task v. 3.1 D	999.-
Siegfried Copy	349.-
Megalosound	499.-
Final Copy 2	749.-
Ami-File Safe User	399.-
Ami-File Safe Pro.	695.-
Studio II Prof.	599.-
GP Fax.	599.-

Amiga Spil

Bling ECS/AGA	499.-
Burntime	249.-
Cannon, Fodder 2	349.-
Colonization	449.-
Dawn Patrol	449.-
Death Mask	349.-
Der Melster ECS/AGA	299.-
Dragonstone	399.-
Erben der Erde ECS/AGA	349.-
Fears AGA	399.-
F1 World Championship	349.-
FIFI International Soccer	349.-
Gloom AGA	399.-
Heimdall 2 AGA	449.-
Hollywood Pictures	449.-
Lemmings 3 AGA	349.-
Lothar Mattheus Super Soccer	449.-
Overlords	349.-
Paws of Fury	249.-
Pinball Illusions AGA	399.-
Pizza Connection	499.-
Ran Trainer	499.-
Der Reeder ECS/AGA	499.-
Rise of Robots ECS/AGA	449.-
Roadkill AGA	349.-
Sensible Golf	399.-
Sensible World of Soccer	349.-
Sim City 2000 AGA	449.-
Shaq Fu AGA	349.-
Sim Classic (Tysk)	449.-
Skeleton Crew AGA	399.-
Super Skidmarks	349.-
Super Streetfighter 2 ECS/AGA	399.-
Super Stardust AGA	349.-
Turbo Trax	299.-
Virocop ECS/AGA	299.-
Whales Voyage 2	449.-

CD-32

All Terrain Racing	299.-
Arcade Pool	249.-
Base Jumpers	249.-
Big Six	199.-
Death Mask	349.-
Folioworx	599.-
Games & Goodies	199.-
Gamers Delight	299.-
Gloom	349.-
Grandslam Gamer Gold	399.-
(Jet Strike)Bumpbum-NickFaldoGolf	349.-
Guardian	349.-
Insight: Technology	249.-
Insight: Dinosaurs	249.-
Kingpin	199.-
Little Devil	349.-
Pinball Illusions	299.-
Pirates Gold	399.-
Power Games	199.-
Rise of the Robots	449.-
Roadkill	299.-
Sensible Soccer	299.-
Shadow Fighter	349.-
Skeleton Krew	399.-
Subwar 2050	399.-
Speedball 2	199.-
Super Skidmarks	349.-
Super Stardust	349.-
Superfrog	199.-
Syndicate+Alfred Chicken	399.-
Top Gear 2	349.-
Tower Assault	349.-

Amiga CD-ROM

17 Bit Collection	399.-
17 Bit Continuation	249.-
17 Bit Phase 4	299.-
17 Bit The 5th Dimension	299.-
3D Arena	299.-
Adult Sensations	299.-
Amiga Desktop Video CD	249.-
Amiga FD Inside	149.-
Amiga Tools 1	249.-
Amiga Tools 2	299.-
Amiga Tools Set (1+2)	399.-
Aminet 3 Gold	169.-
Aminet 6	149.-
Aminet 7	149.-
Aminet 8	149.-
Aminet set 1 (4 CD'er)	299.-
AMOS PD CD2	299.-
Animatic	99.-
Animationen CD	149.-
Animations Double CD	299.-
Animazing 1	149.-
Animazing 2	149.-
Arktis Edition CD Vol. 1	149.-
Assassins CD	299.-
Audio Resources Library	299.-
Beauty of Chaos	169.-
CAM Collection (2 CD'er)	299.-
CD Exchange Volume 1	249.-
CDROM Starter Kit	399.-
Clip Art CD (Weird Science)	199.-
Clip Art.GIF Professional	299.-
Clip Art.GIF Professional	299.-
Cliptomania	349.-
Da Capo	249.-
Demomania	169.-
Deutsche Edition 1	149.-
Deutsche Edition 2	149.-
Euroscene	249.-
E.M. Computergraphic phase 1	299.-
Fantasies (Fred Fish)	299.-
Folioworks Player	599.-
Fonts CD (Weird Science)	249.-
Fractal Universe	299.-
Fresh Fish Vol. 9 (2 CD'er)	299.-
Fresh Fish Vol. 10 (2 CD'er)	199.-
Fresh Fonts 2	249.-
Frozen Fish 1995	249.-
Gamers Delight	299.-
Games & Goodies (NTWICG 3)	249.-
Gateway	149.-
GIF's Galore	299.-
Giga Graphic Set (4 CD'er)	299.-
Giga PD v3.0 (3 CD'er)	149.-
Global Amiga Experience	249.-
Gigantic Games 2	99.-
Goldfish 1 (2 CD'er)	299.-
Goldfish 2 (2 CD'er)	299.-
Graphics 1	299.-
Graphic Sensations	299.-
Hottest 4 professional	299.-
Hottest 5 Professional	299.-
Illusions in 3D	169.-
Imagine CD v2.0	299.-
Imagine 3.0 Enhancer CD	499.-
Insight: Dinosaurs	299.-
Insight: Technology	299.-
Lechner Collection	299.-

Amiga CD-ROM

Light Rom 1	399.-
Light Rom 2	399.-
(The) Light Works	299.-
Lightwave Enhancer CD	499.-
LSD Compendium Deluxe 3	299.-
LSD & 17 Bit Comp. Vol. 1	299.-
LSD & 17 Bit Comp. Vol. 2	299.-
Magic Illusions	149.-
Magna-Media Amiga CD 2	99.-
Maxon Cinema 4D Classic CD	349.-
Maxon Raytrace Pro CD	349.-
Meeting Pearls 2	99.-
Makin Music	299.-
Megahits 1	99.-
Megahits 2	99.-
Megahits 3 (Games)	299.-
Megahits 4	299.-
Megahits 5	299.-
Multimedia Mega Bundle	399.-
Multimedia Toolkit 1+2 (3 CD)	299.-
Network CD	249.-
Nexus Pro Volume 1	499.-
Photolite	299.-
Photoworx v2.2	999.-
Photoworx Prof v4.0	1495.-
Power Games	149.-
Power On (MOD/GIF)	149.-
Prof. Fonts & Cliparts	299.-
Prof. IFF & PCX Clipart 2	299.-
Qwikforms CD	299.-
RayTracing Double-CD	349.-
RHS Color Kollektion	199.-
RHS DTP Kollektion	149.-
RHS Erotik Kollektion	169.-
Saar / Amok CD II	249.-
Sexual Fantasies (ADULT)	299.-
Sound Library & Graphics	299.-
Sound Terrific (2 CD)	299.-
Space & Astronomy	299.-
Spectrum Emulator CD	299.-
Stare Optx	249.-
Super Autos 94/95	49.-
Terra Sound Library	249.-
Ten on Ten (10 CD'er)	395.-
Textures Gallery	299.-
Top 100 Games A1200	249.-
Town of Tunes	199.-
Travel Adventure (GIF)	299.-
Ultima 1 & 2 (2 CD'er)	249.-
UPD Gold (4 CD'er)	299.-
Utilities Professional	299.-
Visions (GIF)	299.-
World Info 95	399.-
Women of Venus (GIF)	249.-
World of A1200	249.-
World of Amiga	249.-
World of Clip Art	249.-
World of GIF	249.-
World of Games	249.-
World of GIF	249.-

M.R. GRUPPEN I/S

St. Kannikestræde 19
1169 København K

Tlf. 33 32 44 44 Fax 33 32 44 58
Afhentning og demonstration kun mod forudgående aftale. Priser incl. moms.